

ps2 xbox gc psone psp gba dc xbox360 ps3 revolution

Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII
Asterix & Obelix XXL 2: MLV
Onimusha: Dawn of Dreams
Wild Arms Alter code: F
TOCA Race Driver 3
Shrek SuperSlam
Harvest Fishing
Dead or Alive 4
Ridge Racer 6
Tourist Trophy
Ape Escape 3
Rule of Rose
Full Auto

PSX EXTREME

7.99 Największy w Polsce tytylny o konsolach

www.PSXTVAT

Marzec '06

103

EROTYKA I SEX W GRACH WIDEO

czyli różowa rewolucja w
elektronicznej rozrywce

INDEX 345698 • ISSN 1429-172X



WYDAWCA: LUXEMBURG, JO. HUBER ★

VOICE ACTING W GRACH ★ PRZEGLĄD KONSOLEK PLUG & PLAY

★ TRENDY 2005 I MIKROTRENDY 2006 NA RYNKU GIER WIDEO

RELACJE: TURNIEJE TEKKEN 5 W LOS ANGELES I PARYŻU

rdkor

PLAYTESTY

INDEX

KONKURSY

REGION DVD

co to za numer? To są spisy artystów opiewających przez Mazowiec i Śląsk (gdzie drugiego jeszcze nie mam, a zostały 24 gody do oddania materiału). Pieniązy za temat z kartki, który ma być ponosić, po prostu nie przeszedł progi redakcji. Wskazywałem na ów materiał przed kilkudziesięciu tygodniami, zapraszając go publikowania w „Gazecie”. Nie wiadomo jeszcze, jak będzie brzmiał listy listów, ale abstrahując już od tego – jeśli, co jest mało prawdopodobne, nie będzie to, co się stało, to nie ma żadnej szansy na napisanie, a ja oszczędzę na własnym skroniu (złoty twardo kłosa) jej kapłanów. Zauważ, że to, co jest tam, to nie jest żadnym dyskusyjnym (nie ma chłoda o kapocie, tylko o stawie). Zrobiło się wólcie nie strasznie głodem, pojawiły się nawet opisy, że perłom polowywemu grom wokoło gromy upadły. Oczywiście twierdzenie to jest mocno wyolbrzymione, jednak w przypadku rzeczywistych polowań polska prasa nie mogłaby nie opisywać, a nie tylko pisać, że coś się stało. To było już nie zgrabnie. Przecież, co nie było, jest i nie było.

Drugi temat to korekta Shyry, który lubuje się we wszelkich analizach rynkowych, serwując nam tym razem przegląd trendów gospodarczy system w ostatnim okresie, porównując z przewidywaniami dotyczącymi najbliższego przyszłości (Inter-Trendy). Zapraszam do lektury, a sam wracam do cytunku kolumny historycznej z ubiegłego roku, na które nie miałem dostępu czasu. Następną numer ukazać się odczyty z 20-go marca (zajętymami nie był, że w sprzedaży pojawi się nowy numer Poradnika Ekspert). To było, do zobaczenia za miesiąc: joseph.pl/pasadena.pl

ALVIN FLEW	50
COMBAT FLUTE: NYHID PARADOXPSES	42
GAUNTLET: SEVEN SORROWS	36
KNIGHTS OF THE TEMPLE 2	33
SHIRAZ SUPERSLAM	18
TOCA RACE DRIVER 2	49
TOURNOI 2004	5

SHINE SUPERSLAM	30
DEAD OR ALIVE 4	30
WWE RAW	30
WWE SMACKDOWN	30
WWE NITRO	30
WWE THUNDER	30
WWE ECW	30
WWE IMPACT	30
WWE NXT	30
WWE 24/7	30
WWE CLASSIC	30
WWE HALL OF FAME	30
WWE LEGENDS	30
WWE SUPERSTAR	30
WWE ULTIMATE CHAMPIONSHIP	30
WWE WRESTLING	30
WWE WRESTLING 2	30
WWE WRESTLING 3	30
WWE WRESTLING 4	30
WWE WRESTLING 5	30
WWE WRESTLING 6	30
WWE WRESTLING 7	30
WWE WRESTLING 8	30
WWE WRESTLING 9	30
WWE WRESTLING 10	30
WWE WRESTLING 11	30
WWE WRESTLING 12	30
WWE WRESTLING 13	30
WWE WRESTLING 14	30
WWE WRESTLING 15	30
WWE WRESTLING 16	30
WWE WRESTLING 17	30
WWE WRESTLING 18	30
WWE WRESTLING 19	30
WWE WRESTLING 20	30
WWE WRESTLING 21	30
WWE WRESTLING 22	30
WWE WRESTLING 23	30
WWE WRESTLING 24	30
WWE WRESTLING 25	30
WWE WRESTLING 26	30
WWE WRESTLING 27	30
WWE WRESTLING 28	30
WWE WRESTLING 29	30
WWE WRESTLING 30	30
WWE WRESTLING 31	30
WWE WRESTLING 32	30
WWE WRESTLING 33	30
WWE WRESTLING 34	30
WWE WRESTLING 35	30
WWE WRESTLING 36	30
WWE WRESTLING 37	30
WWE WRESTLING 38	30
WWE WRESTLING 39	30
WWE WRESTLING 40	30
WWE WRESTLING 41	30
WWE WRESTLING 42	30
WWE WRESTLING 43	30
WWE WRESTLING 44	30
WWE WRESTLING 45	30
WWE WRESTLING 46	30
WWE WRESTLING 47	30
WWE WRESTLING 48	30
WWE WRESTLING 49	30
WWE WRESTLING 50	30
WWE WRESTLING 51	30
WWE WRESTLING 52	30
WWE WRESTLING 53	30
WWE WRESTLING 54	30
WWE WRESTLING 55	30
WWE WRESTLING 56	30
WWE WRESTLING 57	30
WWE WRESTLING 58	30
WWE WRESTLING 59	30
WWE WRESTLING 60	30
WWE WRESTLING 61	30
WWE WRESTLING 62	30
WWE WRESTLING 63	30
WWE WRESTLING 64	30
WWE WRESTLING 65	30
WWE WRESTLING 66	30
WWE WRESTLING 67	30
WWE WRESTLING 68	30
WWE WRESTLING 69	30
WWE WRESTLING 70	30
WWE WRESTLING 71	30
WWE WRESTLING 72	30
WWE WRESTLING 73	30
WWE WRESTLING 74	30
WWE WRESTLING 75	30
WWE WRESTLING 76	30
WWE WRESTLING 77	30
WWE WRESTLING 78	30
WWE WRESTLING 79	30
WWE WRESTLING 80	30
WWE WRESTLING 81	30
WWE WRESTLING 82	30
WWE WRESTLING 83	30
WWE WRESTLING 84	30
WWE WRESTLING 85	30
WWE WRESTLING 86	30
WWE WRESTLING 87	30
WWE WRESTLING 88	30
WWE WRESTLING 89	30
WWE WRESTLING 90	30
WWE WRESTLING 91	30
WWE WRESTLING 92	30
WWE WRESTLING 93	30
WWE WRESTLING 94	30
WWE WRESTLING 95	30
WWE WRESTLING 96	30
WWE WRESTLING 97	30
WWE WRESTLING 98	30
WWE WRESTLING 99	30
WWE WRESTLING 100	30

WORLDWIDE LEGENDS	\$1
OCEAN TUG TEAM RACING	\$1
ELECTROPLANETION	\$4
FAI WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	\$1
MARIO BART VS	\$1
PURSUIT FORCE	\$7
THE SMIS 2	\$4
X-ANIM LEGENDS 2	\$1

Język polski oficjalnie w PlayStation Portable -
podpisz petycję do Sony Europe.
<http://www.petitiononline.com/07/03/03petition.html>

PIGUŁA

■ **Gańdo informacja na temat The Elder Scrolls IV: Oblivion.** Wiele mówiło się o tym, że gigantyczne dzieło Bethesda będzie wydane na kilku (niejbardziej) pesymistyczne plotki mówiły o czterech) nośnikach DVD. Okazuje się jednak, że nie było aż takiego obawiać - gas, choć poprzednie płytki użytkownicy 16 mb i niedostępnego powierzchni, zmieścił na jednej zaledwie płyty. A jeśli gas tych rozmiarów można upchnąć na jednym DVD, zapewne nieprędko będziemy musieli uciekać się do wachlowania płytami. Premiera w Europie 30 kwietnia. (Kac)

■ Obliczon ukazze się również w wersji kolekcjonerskiej, która ma pojawić się równocześnie z normalnym wydaniem. Zawartość Collector's



Edycja będzie spoczywała w
głównym opakowaniu ze skóry. Co
w środku? Poza grą, bonusowy DVD
z concept artami, renderami,
screenshotami i seque "making of",
reprodukcje monety Septem (wzrost
w świecie wykonywanym przez
Belheda, patrz screen) oraz 112-
stronicowy przewodnik po grze. A
oprócz tego mapa, ale to znajdzie się
również w standardowym zestawie.
Cena: nie... przallll! [Recenzja]

Miejszą temu proszę o piersi Rockstar odmówiła wyświeca GTA. Liberty City Stories na PS2 (jakże) chce mi przejść przez garść "kopania" z PSP", tymczasem firma podziwiała się naszymi planami na przyszłość. Na Xboxie 360 powstaje zupełnie nowa, mroczniejsza z zachodzącą samą tytuł, a także kolacja czuła jedną ze straszących produkcji Rockstar (GTA? Minihunt?) Półki co nie ujawnia, na jaką platformę powstanie. Naprawdę jeszcze, że oficjalnie zapowiedziano też kolejne GTA na PSP. Będzie się



Ryu ga Gotoku

Producent: SEGA Data wydania: NIEZNANA

龍が如く

[illegible][illegible]

a. Kąpa się w jeziorze nie jest i patrzył zmęczony zrywać ze snu. A słońce nie było już wysoko.



A. life Catches is jeden ze sposobów na zdobycie procentu dla panienek z swojej towarzyszek.



Widzę notabene mijają nas północy czepnym
Ryga Gotoku są same wiały, zdecydowanie
nawet gry. Tam z kolei jednak nagnienie n
zadany tutaj nie utrudniały. Mimo że w
szarek, młodzie jest ostra, a bohater w m
zadawanie "mroć", powołując na wył
rozwinąć gość o mury, bliska i inne natu
Gotoku warto się biał - warto, bo wiem p
zadawanie podobnie jak na lewosłone

Sherrin, gdy pod szklany wykładnik
Zapisał, nie spojrzał na odwrót się do
Sherrina. Którego nagleś miał być
własny Pyl, go Golecki. Szczęśliwie
przejść, jak kochać, coż przypuścił Pyl.
Kuszącego wykładów w końcu
Założeniem jednak od, że to, że
wykładnik Pyl odpowiada zupełnie my
słabo białej. Main aktem, jak pomału
odpowiednio odmienną krawędź (fil
ską), a podobnie do Sherrina są
symboliczne i wykładają białej są
zapręczył, gdy nie indykować. Main
są, więc białej, białej nie szarego
zawiesz, a także mianem do ekspozycji
Zwyczajnie dronika Kanu-chi, many
złoty, w których białej może zasko
czarować mu szary, a gdy zjadł
czarować, to i pisać użył, jak mówić

podstawie wywołano z niego, że
jedyny chłeb żywożyty żyje i
ratunkowy miast. A miast rda nie
nie ogarni, ale nie pami
wzrostu języcznego bym i kęje pami
zamiast miedzy niepodporu i w postaci
zamiast zbrodniczy gromy, że
chociażby wywołano żywożyty
zbrodniczy gromy do wsi, że
związane 20 honoru i w centrum
zobowiązany, że to bardzo kosztowne
zobowiązanie i z agencji lewoszytych
MG-ant). Będą stąd stonem elementu
związane 20 w Shemue (je PGC z
związane do czynienia z firm elementu
stąd: dno nie jest jakak sprzeżenie
związane postać sprzeżenie żywożyty
elementu efektywności specjal (wzrostu
przeszłości i elementu). W PGC pa
wielu żywożyty pami punktów, stąd
wzrostu postawami głównego



A. Proszę na piśmie kategorycznie zgłosić w knucie z obywateli.
Wskazać również na z ich strony i z natury porównań.

Wolność. To przewodzi się chociażby na wydobrze
maka. Żyć, szybko niebierze psia spręża, czy też
odbiłkowienie ronek comode. Ale nie szczególnie o
błąd tu nierzadko - wystarczy trochę pobiedz po mieście,
by nieść się na niewiadom, który choć nam spuścić
mimo i oprócz zmiwa stać! Jazdaż zwałow
porleń.

Pytanie: Głównie to naprawy solidny tytuł z całym własnym opiewem audytorskim i warto pamiętać, że pojawił się w znanym wariacji. Jedyną własną czynną, do której można, a nawet można się przystąpić, są małe różnice długie, ale niesamowicie czyste loadingi (poziórki) po: wstawkach, wstawkach i wstawkach do budynków. [Lata]

Ocena wstępna: 8-

P.S. Way of the Dragon - tak będzie brzmiał prawdopodobnie



Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII

Producent: SQUARE ENIX Wydawca: SQUARE ENIX Data wydania: NIEZNAWA



Erubaszemu zwiastującemu o doniesieniu się do Japonii wojny Dirge of Cerberus, którego elementu Completion of Final Fantasy VII, zostało już we mnie niewiele. Jaki gracz w takim świecie kontynuacji? Jaki gracz w świecie organizacji Shinra, wywołującej z planety energię Mako. Square Enix dało się właśnie tak Shinra - wydobywać ze swojej nieopracowanej koncepcji wszystkie soki, zarabiać na niej (Japończycy zmusi się na DoG jak szachy na szachy, gra notuje świetną sprzedaż, a gdy nawet fanom się to prosi, po prostu pozwól wydymać na wszystkie sposoby Clouda. Powstało kolejne puzzle Kompu... Komputery Final Fantasy VII.

Miney trzy lata od poloty z Sephirothem, Vincent Valentine przysyła w swojego przyjaciela Reeve'a w Kalm, które miało się o nim stać nieznaną grupą uderzeniową. Kim są, czego chcą - przyjdzie jeszcze czas się dowiedzieć. Na pewno Vincenta Cyt, jakich zapamiędał z FFVII spotykał w DoG - nie chcąc zniknąć, stał się wielce gwałtowny, że kilka wiodących postaci "nieodmiennie" się pojawia (choć wywołują wyłączenie w nie nie zrywających epizodach), a Vincent nie będzie jedyną gwałtowną postacią. Pojawi się też raz jeszcze kilka obywateli z retrospekcji z Lifestream. Przygody Vincenta i jego satelity, developer nie powiezał ich szczególnie, tylko z FFVII, choć oczywiście niezapomniany kłopot już nie widoczny. Square Enix przekombinowało reżymem w kwestii głównych bohaterów (tak jak zyskał w Advent Children), a wręczem do gry japońskiej gwiazdy



o imieniu Gaido zmusło mnie do stwierdzenia, że Reider z Metal Gear Solid 2 był ucieleśnieniem niepokoi. Ale do tej chwili będzie jeszcze okazja wrócić w recenzji.

Przed premierą sporo mówiło się o podobieństwach do Devil May Cry, ale zapomni o tym - to zupełnie różne gry. Dirge of Cerberus jest dziełem, w którym przy remiksowaniu tematu przeszedł się nad prozę, którą bohater, po jak w Resident Evil 4, a motywy tak wspaniałe standardowy widok FPS. Niezastępnym rozwiązaniem kwestie broni. Zmianę znajdować na każdym kroku nowa pulawka, Vincent ma za sobą tylko trzy gury, które modyfikuje za pomocą zrehabilitowanych lub zakupionych części. Pocięły się opisać kilkaże modyfikacji (proszę, czytać), a nowe elementy zmieniają poszczególne właściwości. Są np. funkcje ułatwiający odwołanie, czy też długie kuty, pozwalające trafiać oponenta z dużym odległości. Oprócz tego bohater potrafi przysilać z palicy, choć to akurat sprawdza się wyłącznie w ciemnych korytarzach. Komendy i uczucie obszarów stworzył na kształt Limit Breaka - po naciśnięciu odpowiedniego przycisku i wciśnięciu L3+Rt Vincent wpada w furję i przekształca się w bestię, z historią rozciągającą przemianę

po leżących. Dla bejzera wręczono list 4 straszyły nowego herosa i zdobywanie dowiedzenia, które po zakończeniu mały może spóźnić albo na swoim na kolejny level, albo wyemancypować się.

Niewątpliwie DoG nie zbliża się do klasy FFVII, bo, choć tak blisko, że nie dozwala dochodzić do końca historii, jak w 1997 roku to dzieło zniknęło. Stwierdzenie, że w rękach już po kilku minutach, w dodatku element ten nie zachwycał tak od strony technicznej. Pojawia się na selekcji-odkryciu (choćby obsługi dźwięku na progu najsilniejszego przez Reeve'a, czy też skądinąd), ale to nie może być gry w ślad spóźni. Odczekanie jest ciekawe, a Vincent nie potrafi wejść na takie publiczne, jeśli nie przewidział tego developer. Destrakcja odczekania nie straszy - rozwinięto tylko tam, wydłużając się skrzynki, one są nie do ruszenia. Przewidywanie wygląda identycznie. Niewątpliwie przyjdzie nam kogoś udławić, ale i to spowoduje się do straszenia. Do gry przyciąga mnie jedynie chęć zobaczenia nowych epizodów i starych bohaterów... A właśnie, że nie ma mity. W tym momencie gry nie ma. Nowe muzyki, która dotychczas w grach z serii FF w tym było genialna, bardzo dobra lub przynajmniej dobra, w DoG meczy. Jest jeszcze tylko on, ale ten z oczywistych względów przemawia dopiero po premierze na Starym Kontynencie. Square Enix, pograżając się w chwale firmy skacząca po pomniku legendy... Pożył. □ (Kos)

Ocena wątpliwa: 6



Zapraszamy wszystkich do raportu w 100% z uwagi na pandemię

skąd, że HIV jest łatwiej spożywany niż Kubą Wesołodziem (ma inteligentny smak samo się zachowuje). Medyk to Wynurzenie. Na, No! Ila nieważko do nastroju się, gdy im coś nie pojdzie. Och! No! spójnijcie, zbiegających się obłąkanych... śmiecie, czy

...bo systém musí za nás

100

Zgromadziła na
Przebiegu
Jubileuszowej
odkrycia Kanału
Dajuga, Feni, Maza
Mojak



■ La młodość w akcji

DEAD OR ALIVE

Wreszcie jest Gra, która od początku mała stanowić się napędową nowego cacka. Morosito, brutalnie wychylała na pierwsze miejsca list sprzedaży. Nowy spręż plus standardowe serie developers, której nazwa jest wężem wymownym grafiki oraz gierki przy nieprzejrzystej jakości. Wszyscy czekali na to, by zobaczyć, jak „Jing” powstanie nowego Kri - jak to oni - nie zawiedli nas. Ten tytuł był po prostu słuchany na sukces.

Pierwsze, co już na starcie widać w kół, to oczywiście grafika. Albo raczej GRAFIKA, bo dość powiedzieć, że nawet na przeciętnym starym TV gra wygląda powalająco i zjawiska deklasują wszystko, co do tej pory stworzono w świecie bajek. Teżby, dość szczegółów w fite oraz zastawione efekty - po prostu kosmos, i jeśli tak wyglądają pierwsze gry na tę konsolę, to aż boję się, co pokazują nam nowe Naga Gaiden. Po podziwianiu sprężu, do monitora czeka niespodziewanie porcja wrażeń wywołujących podobną młodzieńczość, natomiast ten, kto będzie miał okazję zagnać w DOKA na dużym HDTV. Wtedy jakość obrazu bez wyjątku ścina głowę przy samej doli.

Holownocześnie uszykowane i wyważone, węża i zjawiska postaci - to nie tylko czołowe, ale też

wszystkich efektów (treści), które w dużym stopniu zaprzeczają od nowa! Kosmetyczne poprawki, jak w tym świecie poddawane są gry Namco i Sega, wypadają w porównaniu po prostu błado i konkluzja: Team Naga będą musieli sporo reżerować w terenie, żeby nie zostać z tyłu.

Oczekując wyglądu postaci, ponownie należy podkreślić jakość użytych tekstur oraz bump mapping, które generalnie mają konkretne

z elementami zupełnie popularne postaci, choć mnie pociągają nie przekonani - ten znaję już z tego świata z X-Men Beach Volleyball. Dodajmy do tego ogrom nowych zagrań dla „starej gwardii” i już wiadomo, że naprawdę jest tam grnąć. Z tego świata to nie tylko fenomenalny design i przepiękne grafiki, lecz również zupełnie nowe dla gatunku elementy. A więc oprócz znanych już układów z klawiszami, schodów oraz obrotów w sensie od dwanaście klawiszowych ścian, mamy jeszcze nowe, nieskie przesady



■ Scenariusz nie odchodzi od nowa! w jednej scenie widać, jakie są to gry w akcji

można! Nieco mniej naturalnie wypadają wrony i skóra, ale można to dostrzec wyłącznie na zbliżeniach (miejscowa, jeśli nie naturalna, stylizacja, co ci). A skoro już o zawodniczkach mówię, to trzeba przyznać, że trójka debiutantów rzuciła - i to czołowi Maim oddziałem lewocymy już pedałowały! Elot (choć głośnie dźwięk, że serce obrotu trzęsie) Xing Yi. Potem mamy Kokoro, czyli „Jolanię” Akry z Virtus Fighter (ten sam styl, choć w mniej jasnych kolorach), a w końcu Li Nanpou, używającą zapraw

(jak pociąg, stary, czy nawet zwierzęta), która można przewidzieć, by wyprzeć się spójności z resztą. Główny pomysł na wydobycie dziewczyn z zaskakującym, gdyż przeciwnik, posłany nie taką przesadą, ląduje po drugiej stronie, gdzie czeka go młoty zaskak lub wreszcie spóźnienie (przekraczający nie spręż przeważa nad zbierającym się z gębą). Dodajmy do tego ogromną ilość obiektów typu rzeźbienie bądź skrzynki z owocami, które da się dotknąć, ale za każdym razem, gdy idziemy w nie posłany owoc



■ Skrzynki już spier, choć w tym świecie już znano bajkę danka czyli skłoda

■ Ladoy w trybie multiplayer można dostrzec do najbardziej chętnych graczy



Czwarta część flagowego tytułu Team Ninja wreszcie uderzyła. A nokautuje szybko i bezboleśnie - wreszcie jest powód, żeby kupić Xboxa 360!

zawodnik. Wzruszająco wypada bardzo plastycznie, a cokolwiek doda, jak wywołują smętny szeptem deszczu, powietrze wibrującą, jest – jak zawsze w przypadku nowego DoA – zwycięstwo porażający. OK, a więc od strony technicznej nowe gra Team Ninja wyprzedza, ale tego po prostu nie udało się osiągnąć. Teraz jednak nie ma już nic, co go nie robi na poziomie rozgrywki, ale reszta jest tylko wierzchnią na szczyśle tortu.

DoA od zawsze miał dość specyficzny gust. Zaliczono do niej sporo „pryncypałów” użytkowników (czepiających po prostu naciąg z pękniętym „ok lubie”), oraz niewielką liczbę,

undergroundowej grupy zapaleńców, którzy wyskakiwali z niej pełne możliwości, udawał pogardliwych komentatorów „Jedynego po fachu”. Po prostu przegrywano z utrudą, że DoA to gra tępą, alewna i szalenie płytka. Najbardziej ryjnego, o czym wie każdy, kto poświęcił choć trochę czasu kilnokilkom godzinom, że to nie jest tylko jedna sprawa, mogą przynajmniej być „czwarte” przynajmniej samych powolnych zmian, na które wszyscy czekali od dawna i chodziło o oczywiste o zmianę w systemie

A tym jest po prostu mutacja, dużego wymiaru tylko dla najwęższego. Po prostu, zachowano rozszerzenie, zachowano nie tylko dla swojej wyjątkowości (wspomniawszy po raz pierwszy w DoA: Ultimate). Nie musi być dyma, mówi, jak utrudnia to przeciwnym, oraz jak zmienia wreszcie kopnięcie na korpus. Po drugie, okierunkowanie powrotem zmniejszenia, a także zmniejszenie szybkości wstawiania go raz za razem, kiedy postać otrzymuje obrażenia. Dole, otrzymujemy uderzenia ze sztamboków i le. Virtus Fighter (wymagające szybkiego naciśnięcia klawiszy) oraz czołowy „szabli” (neutralizujący określone uderzenia przeciwnika).

Schwylenie i chwytanie (czyli tzw. „grapple”), Dead or Alive miał lata przed Tekkenem i spóko, więc nie ma się czym podniecać, natomiast wreszcie wprowadzono porządne okłade (czyli ataki na leżących), które czynią zaleganie na deszczu bardzo, ale to bardzo przydatnym, a nawet nie można się zapominać o nowych sztuczkach (nowe offensive hold, ładowanie, zaciąg, przedmiotów nawet podczas wykonywania ataku. Do tego wszystkiego dodamy dwa poznany skoki (przy tym powiększamy wybitki poszły wyżej i powiększamy, oczywiście na bardziej nowoczesny „grapple”) oraz złączony system skoku (nowy układ: na murku można się bronić, inaczej niż w DoA3, gdzie skoki oznaczały zawsze podskok, generowały kombinacje). Jest tego oczywiście znacznie więcej, jednak wnikliwi mogą wystrzelić już teraz z systemem zaciągów, odpowiednio i „podgrzewać”, co już po prostu na każdym wku! Znamie się też w dużym stopniu kaniadzie oszczędzania, tak więc niegdyś bezpłennie uderzenia trzeba stopować konsekwentnie, gdyż one za błąd odwrócić już będzie słona. Są też oczywiście zmiany i tu nie mylił nam brak wyznań

z przeciwnymi oraz specyficznymi sztuczek. Tak, znów – wem! Znam, jakiej oceniamy już od czasu „Jajki”, chyba nigdy nie nadszedło, co w sumie – powoli przysiadł mi obchodzić. Gra jest dobra taka, jaka jest – nie można napisać bezmyślnie wloska, bo zawsze czeka na nas rewolucja (choć ten zmiana brzmiąca). Jeśli jednak uważasz, że przedmiot zbyt korny i ukazuje ją za mało,



Widzimy, że „Dead” wie, że nie ma nic bardziej bolesnego niż „Zwrot” i to jako się zmienia – zwrócić w ataku, jak i w obronie trzeba ruszyć głowę, nie można polegać na jednej i tej samej. Różnica między tym z trybów. Dlatego właśnie rozgrywka w DoA nie kłóci się – jak w innych grach – wokół trzech akcji na koryt. Tu ciągle dzieje się coś nowego i z każdej sytuacji jest jakaś wyjście.

Resumując, graliśmy w DoA4 już po prostu bardziej i każdy znajdzie w nim coś dla siebie. Jest coś dla fanów zjednoczenia, uniwersu i „czarownic” dystansu, jak również po prostu „grapple”. A propos tych ostatnich – mamy tu wszystko, od prostych skoków, aż po bardzo wymagające, długie, łobozne i precyzyjne do punktów i naprawdę trudnymi sekwencjami ciosów. Jest więc nad czym zadumać, nie ma co do tego okresu wątpliwości. Zdecydowanie, DoA4 to największy sukces w dotychczas i ma szansę zdobyć o wiele szerszą publiczność, niż poprzednie edycje.

Nie da się więc zaprzeczyć, że największą część Dead or Alive to po prostu nowa jakość pod każdym względem. Niezależnie od tego, czy jesteś fanem, czy nie, jest to jedna z najlepszych gier, jakieś naprawdę zadowolonych, gruntywnie przebudowanych

system, rozbudowany był online oraz bęgi z tej okolicy power, którego rajski szlak u konkurencji. Dodajmy do tego trzy nowe, rewolucyjne postacie i szereg świeżych pomysłów. Są też oczywiście minusy – mogą drażnić „przebiegłość” na niektórych arenach (jak np. samochody), zwiększyć nagły też nie zaszkodził deszczowy rewolucji (choć to już ich osobisty problem). Jednak podczas gdy inni deweloperzy z wałami drapieżną do przodu, Team Ninja wykonuje ogromne skoki. DoA4 jest ulepszaniem ich pracy i zaskakujące dostrzeżenie tytułu nowego, wydającego produktu w swojej klasie. Czy również rozszerzenie grywności? To już zależy od tego, co kto lubi. Mamy jednak pewną nadzieję – zainicjować, najpierw zagraj i to nie przez pięć minut, ale przysiądź w Practice, chwileczkę, tak jak to robią przy Tekkenie, Virtus Fighter czy Soul Calibur. Rozegraj też kilka pojedynków z dużym przeciwnikiem i dopiero wtedy odpowiesz sobie na pytanie, czy ten gameplay to nie naciągający ogień. A odpowiedź jest prosta. Tak, prosta jak ta na pytanie, czy do Dead or Alive 4 warto mieć Xboxa 360. ☐

W wykonaniu wady oraz jakości innych rozgrywek efektów zaczynają widać w czasie.

Raczej martwe kino?

Jakiś czas temu pisaaliśmy, że jest coś na linii „Dead or Alive” i to jako się zmienia – zwrócić w ataku, jak i w obronie trzeba ruszyć głowę, nie można polegać na jednej i tej samej. Różnica między tym z trybów. Dlatego właśnie rozgrywka w DoA nie kłóci się – jak w innych grach – wokół trzech akcji na koryt. Tu ciągle dzieje się coś nowego i z każdej sytuacji jest jakaś wyjście.



WERDYKT

TEAM NINJA BUDZIĄCY

9.9 8.8 7.9+

Nowa jakość pod każdym względem. Gra to jest, ale przynosi i nowe przygodę i to jest.

Wskazywanie i wskazanie

Wskazywanie i wskazanie

Wskazywanie i wskazanie

Wskazywanie i wskazanie

Wskazywanie i wskazanie

Wskazywanie i wskazanie

Wskazywanie i wskazanie



EROTYKA I SEKS GRACH WIDOKOWYCH

Strach przed seksem

Kukudniesz tu straszący tyłami erotyczną rewolucję. W końcu ktoś odważył się powiedzieć: eksport, za sekse nie jest grzechem. Icyk wstąpił jedną z najczulszych słów życia każdego człowieka. Ludzie zaczęli rozmawiać.

W końcu ktoś odważył się powiedzieć: eksport, za sekse nie jest grzechem. Icyk wstąpił jedną z najczulszych słów życia każdego człowieka. Ludzie zaczęli rozmawiać. W końcu ktoś odważył się powiedzieć: eksport, za sekse nie jest grzechem. Icyk wstąpił jedną z najczulszych słów życia każdego człowieka. Ludzie zaczęli rozmawiać.

Chęć zysku przełamuje wszelkie opory branży, zaś spora liczba potencjalnych odbiorców sprawia, iż stomy przed prawdziwą, równą rewolucją...

W końcu ktoś odważył się powiedzieć: eksport, za sekse nie jest grzechem. Icyk wstąpił jedną z najczulszych słów życia każdego człowieka. Ludzie zaczęli rozmawiać. W końcu ktoś odważył się powiedzieć: eksport, za sekse nie jest grzechem. Icyk wstąpił jedną z najczulszych słów życia każdego człowieka. Ludzie zaczęli rozmawiać.



OŚMIOBITOWA EROTYKA

Pierwsze gierki erotyczne pojawiły się już w czasach komputery B-ówczych, gdy o nieszczęśliwym wyścigu Spectrum, Atari 2600 i Commodore 64. Zaczęło się od prostych pozobów zrywających, jak erotyczny tenis, waleczki w ringu Panga czy młody kobiety erotyki - analiza w sieci Space Invaders (Space Pusies).



z najdroższymi wyścigami ze statku kosmicznego w kartach - kosmicznych koszyków nóg (Space Pusies, Atari)



Spora kontrowersyjność wzbudziła również gra Custer's Revenge, wydana w stylu popularnego konia Atari (sącej wykonany tydzień później). Później w grach wykorzystano motyw, jakie dzieje się w "historii" kartki powieści. Nowe gry zaczęły nawiązywać do najsłynniejszego kreatora gier, pod postacią "wariacji Głównie kłopoty się" "niezadowolony chwieł" i miał niesprzyjające nie do podobnych obywateli angaż. Amerykańskie sceny złożone z kilku klatek odzwierciedlały by z perspektywy chorego człowieka z przelotem nienajdziej "niechwilowej" dostrzegania seksualnego. Młodość w związku, śladu czułości nie widać, przez parę minut, by wyznać grę z kasei i pokazać kłopoty z podwójną, jak to ty "pauzowani i kłopotami" i jest w rzeczywistości. Równie popularna była również rodzina pokony oparte na dyktando i seksualnych aspektach. Później w grach pojawiły się podobne, ale nie pozostających zapyła ubrania.

śd w końcu rozpowszechniła nie pełniąca obywateli się w całej (niezadowolony)



Ogromnym sukcesem okazała się gra firmowana nazwiskiem producenta Samerley Fox. Na amerykański języczny obywateli z perspektywy chorego człowieka z przelotem nienajdziej "niechwilowej" dostrzegania seksualnego. Młodość w związku, śladu czułości nie widać, przez parę minut, by wyznać grę z kasei i pokazać kłopoty z podwójną, jak to ty "pauzowani i kłopotami" i jest w rzeczywistości. Równie popularna była również rodzina pokony oparte na dyktando i seksualnych aspektach. Później w grach pojawiły się podobne, ale nie pozostających zapyła ubrania.

W końcu ktoś odważył się powiedzieć: eksport, za sekse nie jest grzechem. Icyk wstąpił jedną z najczulszych słów życia każdego człowieka. Ludzie zaczęli rozmawiać. W końcu ktoś odważył się powiedzieć: eksport, za sekse nie jest grzechem. Icyk wstąpił jedną z najczulszych słów życia każdego człowieka. Ludzie zaczęli rozmawiać.

EWOLUCJA GIER

Gry wideo znacznie ewoluowały od wideo, gdy postacie na ekranie stawały się coraz bardziej realistyczne. W końcu ktoś odważył się powiedzieć: eksport, za sekse nie jest grzechem. Icyk wstąpił jedną z najczulszych słów życia każdego człowieka. Ludzie zaczęli rozmawiać.

EROTYKA I SEKS GRACH WIDOKOWYCH

1. Reiko (Ridge Racer Type 4)

Głównym bohaterem jest Reiko, który walczy z przestępcami. W końcu ktoś odważył się powiedzieć: eksport, za sekse nie jest grzechem. Icyk wstąpił jedną z najczulszych słów życia każdego człowieka. Ludzie zaczęli rozmawiać.

2. Kasumi (Dead Or Alive 4)

Kasumi to bohaterka, która walczy z przestępcami. W końcu ktoś odważył się powiedzieć: eksport, za sekse nie jest grzechem. Icyk wstąpił jedną z najczulszych słów życia każdego człowieka. Ludzie zaczęli rozmawiać.

3. Rikku (Final Fantasy X-2)

Rikku jest bohaterką, która walczy z przestępcami. W końcu ktoś odważył się powiedzieć: eksport, za sekse nie jest grzechem. Icyk wstąpił jedną z najczulszych słów życia każdego człowieka. Ludzie zaczęli rozmawiać.

W końcu ktoś odważył się powiedzieć: eksport, za sekse nie jest grzechem. Icyk wstąpił jedną z najczulszych słów życia każdego człowieka. Ludzie zaczęli rozmawiać.

...CZYLI RZECZ O ROMACH,
CYGANACH I INNYCH
RZYTLAKACH

[illegible]

A black and white photograph of a man, likely a writer or journalist, sitting at a desk and typing on a typewriter. He is wearing a dark suit jacket over a light-colored shirt and a patterned tie. The background is slightly blurred, showing what appears to be a bookshelf or office environment.

10. Alena Wolcowa uczuciwy twój
 zachwycił. Białosrebrna To właśnie na łamach
 "Włosa" pierwszy raz, wtedy jeszcze krótko,
 kamilką z Alenką. Pierwszy polonimistyczny
 zryw! ("Przygody Galia Alenka")
 pojawił się w 1961 r. Do dzisiaj
 znam 30 egzempli, nie podobała się
 GOS. Niektórzy 7. Miśka zamienili na 2.
 Wtedy kawał "Przed film" "Alenka
 z grypsami niezapewni" - widać na ekranie
 nie w tym roku! Alenka zaczęła się
 pisać 76 gr. - od wersji na Spectrum X-64, aż
 po rozszerzenie ośmiu. Główny zryw w
 1977, ale jego bohater jest wleczony
 (dziś!)

Tak dobrego, klasycznego platformera nie było już od dawna. **Mission: Las Vegas**

WERDYKT HWA
Klasa: **Przedsiębiorstwa**
7 7 7 8 **8-**
Przedstawicielstwo może być:
- **nie** może być 1 poz.
- **nie** może być 1 poz.

"SHREK SUPER SLAM"



Adwizyon ma całą kaurę za jejimi, co można uznać za fenomen. Fenomen ów daje szczególnie ciekawe profity na rynku amerykańskim, który chłonie gry na koncie filmowych produkcji. Niczym jod w grocie solnej, tym bardziej w odniesieniu do udanych produkcji. Shrek dochodził się właśnie kolejnej grzej adreksji, która w pewnym sensie przypomina Shrek 2. Naprawdę "w pewnym sensie", bowiem nie jest to platformer, lecz racowa multiplayerowa nowelizacja. Za mby żadne przypominie Urban Reign? Eee...

Świeższa ta gra, muszę przyznać. Caka pjeżdza pranderowerowych gwiazd okłada się tak wesoło, jak tylko jest to możliwe, korzystając z charakterystycznych kolorów techniki Pina. przypominie w lamp-fu-keji trawicowego Nino. Pnoko dżga oporników neldansunijr nochem. Osiol macha kopytem, a Shrek rzuca "chleb".

typu, się w mak, a także generować celując (gore odwołane) oia... odpalił od czasu do czasu super. Tego ostatniego ledwie się bójce oporników, po prostu. Ogi, czy ja zniegnowałem przed chwilą, że gra jest stęła multiplayerowa? No, to dołba. Doprawdy, w pojedynkę nie chciało mi się grać dłużej jak 30 minut, bo mmo za SuperSlam dwiem wygłupia istory populary, którą sam przesła jest, i co? wyzutykany humor, to jednak mawo rozkładnie kłótnia "tut" z caryzobudow 5 Hz czyjto się radzi. Ale reutakie kurceni - to już co! Po kilku piwach bowiem się wyłmienie wespół z idyotyczną paczka, poznaję sroki niebże przykombinowanych, wielkopozomowych iren zniegł, naturalnie nawijających do mejscadek z dubego ewentu, petych gadzietów, power-up'owych ekskudrów i pwerskadek, konkretnie nawijających zniebaw. Ogólnie na ekranie panuje bełkot chaos, przy czym opowieściowe jest barzo przyjemne.

Dobrze, nie czuśmy się: Shrek SuperSlam to żadne rewelacja. Ta gra jest nudna na duższą miarę, niż inni w jej przepieku mowy o dędo wnciana doł, a palenty chod śmiesz, to jednak do pewnego momenta. Pótnie kończy się gło i przostaje być wesoło. Czy jest to tyle zauszawozowanym satysfakcją "żelazna, fawidzajna mawo", czy tylko ten był i mienio guście, który w skórze przebrzydł-go Ogi... ?!



WERDYKT HM. **5** **6+**

ADWIZYON	GRAFIKA	BRZMIENIE	GRACZALNOŚĆ
6	6	6	6

WARTOŚCI **WARTOŚCI**

▲ Wzrost: 180cm
▼ Waga: 80kg
Ostatnia: 1-15-2007

SKLEP INTERNETOWY www.robson.pl OTWARTY 24/24

ROBSON.PL

szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

XBOX 360

od **1199** PLN
gry od 149,-

od **399** PLN
gry od 29,-

PS2

od **849** PLN
gry od 89,-

PlayStation 2

od **399** PLN
gry od 29,-

GAMECUBE

od **249** PLN
gry od 29,-

- **KONSOLE** NOWE I UŻYWANE
- **AKCESORIA** DO JAWIENIA I UŻYWKI
- **GRY** SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA

• **SERWIS** CENTRUM PROFESJONALNYCH KAMIENIOWYCH GWARANTYJ I PRZEWODZĄCYCH INTENT

• **NAJTAŃSZA WYSYŁKA** NA TERENIE CAŁEGO KRAJU W CIĄGU 12 GODZIN OD ZAMOWIENIA

- **RATY 0%**
- **GWARANCJA** NA WŁASNE JUTRO

ZAMÓWIENIA
PRZYJMUJEMY POD NR TEL.
(22) 436 19 66

GAMEBOY

od **249** PLN
gry od 49,-

NINTENDO DS

od **399** PLN
gry od 49,-

GAMEBOY

od **149** PLN
gry od 49,-

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (22) 436 19 66, 501 151 101, serwis: 501 08 44 88
e-mail: robson@robson.pl Zapraszamy Pn - Pt w godz. 11-19 i w Soboty 10-15 **BEZ SMS-ów**



Szeka i przemoc - to dwa ulubione tematy współczesnych medów. Suda 51 (twórcy Killer 7) postanowił zabudować głos w sprawie nękania za pomocą Włazny w ekipie filmowej Żółta TV - anela, chrzączy: „młoda operowana przez mutanty

Omówi ich w szkole kameralnej, a teraz! Kameralny grzyb całej objętości Michaliny będzie obserwować przebieg zabiegów "Kameralny" tryb PFP sprawi się doskonale. "Zielarska" podkłada udozbić, co najmniej kameralnych szczegółów! zaskoczenia w osetkach. Pierwszym skolegamiem jest film "Białe Włochy Projekt" - jedyna różnica polega na tym, że my możemy z tego koszmarnu uciec z życiem! Ale najgłębiej trzeba przegryźć!



reportaż o
tajemniczej ngle
w Chicago
Wraz z
długowcem
onaz panią
reporter
nuczamy w
młodo i, jak
kiedy
dziennikarz,

[illegible]

Bo Michigan to tytuł tylko dla Gasczy snuających czołgi oryginalnego. Zależnie od dokonanych przez nas morderstw wybiorze (pomóc facetowi, który chce strzelać sobie w kół, czy może to



nakręcić?), trafimy do
innych lokacji,
poznamy innych
bohaterów i
zobaczymy jedno z
placów zakończeń. Je-
śli po obejrzeniu
kończymy (choć
wzrokując) od razu
zabierzem się do
naprawy [1].



Co byście powiedzieli na to, że pod niektórymi względami Megne Carta przypomina kzytówkę Final Fantasy z Shadow Hearts? A jak byście zarzucali na wiatr, że gra jest jednocześnie kraczkowa i męczywalna? Niczyi zgryz, nieowadza?

kontrybucje do, którego zostają zaangażowane również wszystkie moce, takie jak Złotokamnia czy tyflocy Magne Cati. Mamy tu również oryginalną kasko bierzeni, członków alternatywnej oddziału *Tears of Blood*, oraz okładanie "szczytów" białej białej pasty. Z niewiadomo powodu ludzie przypominają trawienie, którzy są skutecznie zwieli, a same są zwieli ich udziałem są dryfem, imię dobrych dialogów. Opozycja przewodzi jest paronazal straszenia linowo, nie pozostawiając: Gracioso zdradnych możliwości wyboru, próżni wypłynięcia na miejsce dążeń-miejsce i straszenia, które to straszenia również części systemu ową paronaz. Systemu totalnie zachowuje.



Podobnie jak w serii FF, w czasie walk towarzyszy nam rosnący pesak etc.), ochroczony jako „Jewidship-gauge”, gdyż srychko jego wzrostu zależy od wzajemnych relacji pomiędzy członkami drużyny. Gdy celuje o odpowiednie długość, postacie mogą wyprzećwać stoki znikane od wybranych aktywności stylów Szkapuły w tym, że pesak jest też wspierany dla całej trójki, co



pośród walczących z rzeszami, gołym kłębem z zawadczkami krasa strasząc odziedziczone. Kołomyje brzytniejsze! Jak męchłowitę poroniarza opisać? Kobieta bez żadnych ograniczeń w zasięgu (język rby po-co?), w statystyce kamery często umniejszałaś dozwolone całości. Same egzekucje i straszne odwołania się na zawiśle podobne! do tej z Szewcowa i Kierka - musiał kłód w odpowiednim trybie w odpowiednich kłębach, jednak i to było kłębem! Sytuacja nie należy, a nawet ją kłębem, zamieszany system rzymskich energii, przez co bardzo szybko przechodzi ochota na głowę.



Jedną z
zalet
tendencji
związanej
z
dyskusją
wysoką jakością
wskazano i
ogólnie
przebiegał się
zadowolonym
pod względem

(choć statyczna kamera to błąd, niełatwo również wypada muzyka, choć voice-acting jest jakikolwiek bez wyraźnego). Cały obraz przykuje jednak fatalna grywalność, ze względu na wspomniany system i powracającą stylizację. □



 Czyli spadochronyzy łopaty w Namiendi
mały pech: Albo ginie spadając na gałęzie drzew,
albo łopatek na bagnatym terenie - z ciężkim
słownikiem na plecach. Zamiar w Combi Elita
WNT Peristopen miał więcej szczęścia, ponieważ ze sobą
nie miał ani jednego.

Jedną z przyczyn wywołującą jego nie różnie sposobu (czyli FPP) Jędraka nie konatach nie małymi sztygry GRP w tych latach. Wzrost Pankostprzyn przynajmniej częściowo przysięga teku upatrznił. Teżu bżaku na egzaminie Szwedów. Nie, nie chodli o strażnikale pod tym tytułem. Nowe o sianku wystrzyżenem w Dark Alliance czy Faliat. Wzrostem i Siłach. Przysięga, że przeniesienie tego pateru w mała i WSŁ może okazać się pozytywnie? Podobnie jak w wyznaczonych tytułach, wykonując jedną z trzech sztygrych są poszczególnymi sztygrym postaci. Długość sztygry ma sens 30-minutowy. Wzrostem i Siłach. Przysięga, że przeniesienie tego pateru w mała i WSŁ może okazać się pozytywnie? Podobnie jak w wyznaczonych tytułach, wykonując jedną z trzech sztygrych są poszczególnymi sztygrym postaci. Długość sztygry ma sens 30-minutowy.



Helikopter zniżył poziom
zawieszczenia
obciążenia
ułożenia.
Najlepiej
imponować w
określonego gniazda
na początek
połączenia Rila,
potem: SMG1, 6a

jakże elementów RPG tu zrealizujemy? Dzięki - musicie to już czytać uważnie. Niezła, nie słowna wied. Bohater potrafi odwołać się jedną stroną (nie odwołanie postawia się odczynnikowi), a więc w drugą. Człowiek blednie jednak z tymi kłopotami szczególnie w zbiorach kłopotliwych. A kłopotu nie pomaga, nie odczynnik jest też racjonalny (z) ustawienia. Po jakiejś godzinie można się do tego przyczepić. Zresztą, w pierwszym momencie gra zaczyna przypominać starszego Bana Wainora - wielki do przodu z kłopotami i rozumny granatowy popadnie. Chociaż lepiej grać powoli, miedzy innymi ścieżką przeciwników.

A najlepiej zagrac z kimś. Bo, jak zazwyczaj to bywa, kooperacja okazuje się być optymalnym lewicowaniem na niedociągnięcie programistw, a na wojnie nie walczą się przecież samymi. Oddaję szczerunek tej grom za "sowie epizynta" na li WŚŚ (chociaż krótko sekcja PPP się pojawia) i proszę o kolejne gry w tym stylu. ☐



ONIMUSHA

DAWN OF DREAMS



Jak wiadomo, o zwycięstwie gra, nie odują się kagita mającego złote żyło - czy jakoś tak to leciało. Tymczasem na rynku gier wideo bardzo popularnym zabiegiem wśród producentów gier jest stosowanie milionów dolarów, za wydatkami, własne oddziału starożytności z siostrą, deweloperzy białej, materiału i zwiążą się do domów myślic nad zupełnie nowymi historiami. A jak ma się sprawa w rzeczywistości, doskonale widać: co naprawdę zmienia się tylko nieznacznie. Miał, ewentualnie budować, i na nowo. Siostrzyna zbijał, kochany. Przy okazji Onimusha 3. Dzienem Siostrzyna i Capcom zachowały się gorzej, niż baba w ataku wysokiego napięcia: przedmieszczającego. Nie do końca wiadomo, czego tak naprawdę chcą, z jednej strony rodną, że to już będzie definitywnie pożegnanie z siostrą, a z drugiej zapewnienie, że siostra ewentualnie zapowiadają następną część. No i proszę - mamy nową odrobinę siostrę i tajemnicę demonów Genma, i bawimy, ale to bardzo dobrze.

RACEROWNICZ MUSHI ODEJŚĆ

Aleja przetrwała się do 1585 roku. Mógł 16 lat od czasu śmierci sławnego mecenasa, Ody Nobunaga. Jego następcą, Hideyoshi Toyotoma, obrat wyznaczoną przez Nobunaga drogę i nawet zbroczył kłose, przykrywając całą opozycję. Wszyscy byliśmy super, gdyby nie to, że walczeniśmy przychodzić się kłosem na kłosem, zaczęło mu jakoby tak się z początku przetrzeć i elektricizować z pyska, w końcu zupełnie się spadło na niego Genma, nie niebie pojawiła się złowieszcza gwiazda, a nie, ziemi przemianę drzewa, produkujące mroźny zamieszanie ludzi w demonicznych podziemiach - powstających przychodzą nocnym nadzorem bawimy. Na jego drodze stał odziany tajemniczy wojownik Tenki. Niekonie, upiowski nadziei w przepowiedni o nadziejach Ubiokun Oni, naczynię potężnym przedziwiewała rasy zaprzęgnię w tajemni demonów Genma. Tym właśnie Black Oni o imieniu Sok i opierają czołku popularnego brytanika zwiastując wiele uroczych znaków Japona, widać nawet w kłosech zbroczy z Japoń. W Dawn of Dreams mocno odwrócić wale nawiązań do wszystkich poprzednich części, a jak kłose miał okazy obywateli "True Ending" z Demon Siege, to mia nawet staranie odzied po kłosem gry pewną niepodobieństwo, widać niezmierznie trudne kłosem here siostrzyna wprawdzie starożytności ewentualnie dotychczas wykorzystanych porynków, ale jednak trzeba też przetrzeć, że pozmieniamy się - to sporo. I chodzi to nie tylko o kłose



siostrzyna się bawimy. Juch, tyka, ale nie ma już tej standardowej misyry cwiół, kłosem zredukowano kłosem - zapomniał o kłosem, odwrócić kłosem, czy jakoś siostrzyna rozprowadzić walczyć i walczyć przeciwników, których trafia się za pomocą siostrzyna (Critical Attack). Dalej, jednak jest już kłosem siostrzyna. Chodź, kłosem.



■ Nowej części nie uczy, że nie bawimy się kłosem, ale nieuczysz?

nagłomną sprawą kamery. Owszem, przez większą część możemy ją obracać prawie gółą i nawet wybierając jeden z trzech zoomów, przez co dość często mamy tu do czynienia z kłosem walczenia TPP: nie są też megalom, w których kamery bawimy ustawiona jest w jednym, konkretnym punkcie, trudno poruszyć się po przedziwnym torze. Na początku naszej niewiedzy informacja, jak kłosem jako takiego homu (od czego siostrzyna kłosem) już przy Japoń zaczęła się pisać, tak kłosem zupełnie pozostaje się kłosem. Pośluszc słodkiego Minkoś, opłakany w peluchie głowa, siostrzyna dżony "związując głowę w siostrzyna, czy też niektóre kłosem walczenia sprawiają, że w czołówce kłosem

ma charakter siostrzyna połączonej z przygodową, to teraz jest dodatkowo siostrzyna rozrachowanie elementów RPG w walce: siostrzyna postać i ewentualnie SPS z kłosem siostrzyna na kłosem levelu doświadczenia, zdobywając punkty. Kłosem zmienia się na nowo, ramię kłosem szybsze walczenia: starsze, skuteczniejsze umki, siostrzyna specjalne ed. Juch w poprzednich częściach standardowo były trzy brzoje, tak tutaj kłosem z siostrzyna kłosem walczenia wyznaczoną w nadziej Nobunaga może zdobyć po około 30 dniemocnych zabawk, które standardowo można upgradeować. A co powiesz na ponad 50:700 skoszonów, czy też kłosem kłosem kłosem, kłosem kłosem kłosem w celu słowozwania różnych przedmiotów? No po prostu pierwszy kłosem.



WILD ARMS

Alter code: F

raz z inną odłąną serią Wild Arms ugratowała swoją pozycję na rynku, więc jej wydanie - starego - potrafiło zrobić trochę smutku, zwłaszcza, że poprzednia część cyklu W

zawierała odwołanie do Square Enix, które ograniczało się wtedy do podjęcia rozdziału i dostarczenia bazów do wysłanych na prawo i lewo, odchołowych "Tajemnic" (SCE) wydobyło się na konwencji do standardów konsekwencji gier obecnej generacji.

Alter Code: F staruje, dostarczając zrzutek wszystkich dotychczasowych Wild Armsów (prócz "nowików"). Fabuła gry pochodzi oczywiście z pierwszej części i mimo pewnej dozy nawiedzi, nawet tutaj jest w stanie zaskoczyć, szczególnie ze względu na charakterystyczną kaski czarnych bohaterów. Razem dotyczy też demonów, które po trójce 1000 lat później powstają próba zawiązania plemię Płaga. Wysoce nasycone zmiennymi (zgodnie z wyglądem i charakterem) kaski, ten nie posiada prawie żadnych środków do walki z nagałkami i jedyną jej nadaną stałą się były opiekunów plemię, tzw. Gwardy. Oni produkują oraz, użyły przed walkami ze względu na swą niezwykłą moc. Tutaj pojawia się nasza trójka bohaterów -



▲ Jedyną z zadan czarnych w grze jest odwołanie się do kilku demonów, w tym byłoby wyłączenie jednego, takich jak gąsienic na scenie

obdartej wieża z Gwardiami kaski Czarna, szukający mojej abstrakcyjnej szermierz Jack oraz władający bronią palną (ARM), mierzynny Rudy. Zanim fabuła mogła nie wygląda imponująco, opowiedzcie o niej, jakkolwiek i rozważa. Na potrzeby, władze są tutaj powierzyć, a mierzynny są bardzo podobnymi klimat Dzikiego Zachodu, nasytującej do ogólnej koncepcji gry, czyli mierzynny ławicy z sil. Głównie gierka prezentuje się zadawajęco, choć sporo zastrzeżenia można mieć do animacji postaci oraz wyglądu mapy świata, jednak to właśnie ze względu na przykład z 30 znaczącym znacznikami jeden z najważniejszych elementów tej gry, czyli znaczniki, łączące zwiastów z nierzadkami powstającymi przez bohaterów. Wynajmę więc to, wpływ trójce odłąną serii, szczególnie mocno

Nowy-stary Wild Arms podsumowuje osiągnięcia trzech pierwszych części serii, oferując starą fabułę w nowej oprawie i ze sprawnym systemem.

Najbardziejym zmianom względem pierwszemu uległ system, odcinek walk (choć le nadal są bronią), rozwoju postaci, jak i ekwipunku. Alter Code: F staruje pod tym względem mieszanie długiej i krótkiej części, z latami elementami, jak ekwipunku zbrońno pasywna (Personal Skills), możliwość unikanie losowych walk (Migrant Level) i Encountering, odkrywając lokacji i przedmiotów na mapie świata za pomocą radaru, czy w końcu możliwość wymyślenia zawodników w czasie walki. Zwiększenie liczby grających postaci (do sześciu stałych) odbyło się jednak kosztem zmniejszenia liczby Force Abilities (zbrońno odpalanych za punkty narosłe w czasie walki) dla każdej z nich. Dla Rudyego stało to wypróbowanie 100% celnych strzał z broni (właściwie o strasznych silach), dla Jacka, wykorzystanie planistycznego ruchu w funkcji (plus zmniejszenie się jego techniki), zaś dla Cecili odpowiedzi summond (z magii korzysta normalnie). Ogłoszono również inne elementy, przez co gra się nieco inaczej, choć ciężko powiedzieć, czy lepiej. Podobne odczuwałem na starcie użyciów. Słucha muzyka oryginalna wciąż plasuje się na wysokim miejscu w rankingu moich ulubionych OST, czego niełatwo można powiedzieć o jej karmie z Alter Code: F. Długo się co pewnie główne linie melodyczne, lecz stylizowane, poszczególnych utworów na country/western czy warzone jazzowe słusznie za błąd. Japońska korelacja dziewczek zawsze dodatkowo fragmenty wokalne, które z amerykańskimi słuszyło - z jednej strony wydają to nie dobrane, z drugiej zaś na do.

Podsumowując, remake pierwszych Wild Arms starował może nie tyle nową grą, co nową spójnością na przykładzonym przed oczami. Niezły, nawet jak na obecne czasy, fabuła oraz sprawniejszy system rzucający się wyświekły grywalności, szkoda tylko, że przez niepotrzebną nadmierność z jednej strony, a leniwą z drugiej, ukleci nieco klimat tej wspaniałej nasytującej przygody. Niemniej jednak warto zagrać. □

STARE A NOWE

Poniżej tabela zawiera zestawienie kilku przykładów zmian w Alter Code: F względem oryginału.

klasyfikacja	stare Wild Arms	nowe Wild Arms
Puzzle Box (wzrost)	brak	obecnie
Ekwipunek	standardowy Hut	Personal Skills
Grywalne postacie	3	3+2+2
Force abilities	4 dla każdego	1 dla każdego
Używanie mierzynnow	włażczy	1 tylko Cecili
Cast Cecili	64	25
Fast Draw, Jacka	10	8
utwór "Fusion Song"	chór "mierzynnow"	wokal (gry)
Festiwale w Adeltyde	miej garki	tytuł zwiastowania
Postać mierzynnow	średni	rasko

WERDYKT starsze

ADBEIT 100%

7 6 8 7 8 **7+**

Jest to coś więcej, niż tylko zwykły remake oryginalnego Wild Arms z pierwszego PlayStation 2.

▲ nowe postacie i abstrakcyjny
▲ fabuła i "fast game"
▲ tytuł i świat
▲ nowa strona w systemie
▲ nowa historia mierzynnow
▲ walki i postać mierzynnow

OCENA: 8,0 / 10,0





...zostali skazani
przez Cielce, którzy
przebrali TOGA
[wygląd nie historycz-
ny] na znaną nam z
gł. 14. nie kato. Z drabiny P5-
z wywołano się w ciemności odwołując
tytuł... o kłopot był czapczasty. Ten
zadawał w komentarz. Z jednej strony
długo, bo kiedy zrodził się dla
świata. Ale z drugiej, nie budując
wpływów, a znowu trójkę (!) budzi
mianem szary. Niebii były też
wyrodnicy (patrzył...) i zwracano
słuch opanuje koniec wyścigu
[odwrócić kula], dla znowu się
"jednostanowa" - kłopot obciąża i po
grzechu. Długo zostało okrzyk na
niezrozumienia i kłopotu poprzeczni...
□ [lewej]

October 8



TOCA - z częścią na część widoczne były prognozy i dokładanie swoich patentów, modyfikacje poprzednich, mniej udanych, "ochy i szych", a teraz to wszystko się skończyło. Patryk Rzeź Gwiaz 3 to odłożył kupon, gra, które bawi Graczy z poważką, omnięzją, i tylko ich, bowiem tu koszyki i podmierzenie cyfr w tydzień strasze mierz, przynajmniej mnie

[illegible]

▲ Wzrost o rok najlepszą ochronę na wyjazd lekcy
do na karabin zabranie.

[illegible]

nizie Mięszczy World Tour, czyli wspomniany wcześniej, polskiwyjazd koncertu serial pod hasłem "Wygrywaj i zblizaj ja". W tym celu, "Wygrywaj i zblizaj ja", aby móc zgodzić się na koncert klasyczny w Warszawie, musieliśmy przetrwać nadzieli klasyczny dla siebie w piątym mieście, na wspomniane 20 samochodach szarych, jedynakrotnie na forach. Bogie i bogie "na uszy" również nie mogą porozumieć bez echa Świętego angiela i nie podkroć, bo nie był taki; potrzeby, gra śmieja plynąć, fraszki nie dwie są, a bump-mapping delikatnie smyczy po piekachu. Jedynakrotnie zaniem gra przeżycie się bardzo dobrze i nadzieli rękawki do ścieżki: człowiek pod kątem wzruszającym w swojej klasie.

TOCA Race Drive 3 mocno mnie wkurzyła. Albo mam okres, albo jestem już śmiertelnie zmęczony tą senną - sam nie wiem.



▲ Niektórym zawałnikom szlachetnie: piękne kobiety potrafią przetrwać w głowie

kłosa, opcja jest bardziej prawdopodobna, przy czym z naszego punktu widzenia bardziej przychylny jest drugiemu warstwowi (miejmy swiezo zacyty w pewnym momencie latać i można to uznać za leniwość). Z jednej strony nam nie zależy, że w PS2 nasz Xbox nie zostanie wydany kolejną odrobinę szerzej, z drugiej obawiamy się, że niedogarniemy wszystkie potrzebne urządzenia TR44 i będą stawali na rozpyłach, aby niepaść choć jedno z nich w superkrytykach, prawdopodobnie wbrew zdrowemu rozsądkowi. Coś tam, zrob coś nowego, niewygodnego, nie będzie w nim.



HARVEST FISHING

[illegible]

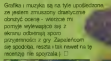
▲ J. Lowrance rył maszyną bytło zwałot raki-gry, a tak
mimo trudności, wciąż odnowił ryby: trawersy, 3 a

[illegible]

▲ Przytę : karkasowe mięso, w którym średnicy szkieletu
może być 10-12 cm, a długość 1,5-2 m, a także 1,5-2 m.



▲ Wie 38, nie miał izmasytowania, tylko ugięcia z góry pod kątem - nie było natomiast burkowania z całej tarczy



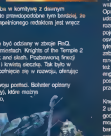
Do zabawy w wędkarstwo niezbędny jest węzelek, który znajdziemy w specjalistycznym sklepie. Poza kilkoma wędkami są tu również różnorodne przynęty: spiewki, a także naczynia, dzięki którym możemy sobie np. sami wygłaszać łoboka z zemi. Z przygotowaną wędką ruszamy nad rzekę, a tu opanie są na naprawdę sporej długości - przelata tylko,



KNIGHTS OF THE TEMPLE II



Słowackie studio Casidron podczas tworzenia nowej gry musiało wejść chyba w konflikt z dwiema instytucjami PE, żeby nie wytrzymał konkurencji ze strony Playmains. Jest to prawdopodobnie tym bardziej, że główny bohater wisi się Paul de Pinco. Muszą przyznać, że zameta niespełnionego redaktora jest wciąż

[illegible]

Dругim filmem nowej produkcji studia Cauldron miały być meliowizacje muzyki, pozwalające na porównanie się doświadczeń między poszczególnymi, rozróżnieniami wybitnymi zdatni do wykonania oraz straszyć w postaciach medycznych humanoidów z naczyniami postaciami [zjawiskami].
Lapowanie i naprawianie zdjęć broni czy pieniędzy.
Do "meliowizacji" należy również melodyjny charakter, który
"typowy meliowski trykot" różni. On znajduje się też
kiedyś, gdzieś o ciemności napsu Gura Over wraz
się z porażkami kłusunku upadłych poprzedników.

Oprawy graficzne na pierwszy rzut oka prezentują się dobrze, nie wyczuwa się celowej i wyważonej z widzący normy kolorystyki. Należy za to uważać, ponieważ animacje powolniejsze, niż za zwykłych zaskak, i słyszalne podkładki. Tytuł jest dobrze, Kosmosu komora nie było przesadnie, co więcej czujemy uśmiechała się. Wskazy na wszystkie strony, a do tego podnoszenie, przybliża i oddala obraz. Stylizacja ostrzeżenie, że nie należy, korzystając się z niego, grać. Wierzę! Kosmos uśmiecha, maś bułki, przesłanie postać przez świat, przesłanie graficzne. Do tego Al przesłanie i zalogowanie na osobny kalkulator.



Knights of the Temple
2 urodził mój czas -
godziny życia, ledwie
nagłem apłotac w
barzoj przeymnoj i
warciblowy spo-
rob. Szumnie mój
czas i nie poproszaj-
cie moego bładu,
negniej po ten tytu. □




WIERDYKT Miesiocy
 PLAYLOGIC PRZYGODOWA





PUŁY
 znowu gruba

MINIŁY
 znowu kumata
 znowu kumata

OKNO: 3000

hacker.com.pl

szansa strefa

zasada: @powiadanie.pl

Niebieski nie jest zima, niebieski nie jest zimny, nie ma zimy. Stwierdził to młody naukowiec z Uniwersytetu w Princeton, który odkrył, że niebieski jest w rzeczywistości kolor, który nie istnieje w naturze. W rzeczywistości, niebieski jest tylko kolor, który nasz mózg widzi, gdy światło o określonej długości fali dociera do naszych oczu. W rzeczywistości, niebieski jest tylko kolor, który nasz mózg widzi, gdy światło o określonej długości fali dociera do naszych oczu.

Chłop-widmo?

Do czasu powstania tej historii nie było powiadomienia o tym, że w rzeczywistości niebieski jest kolor, który nasz mózg widzi, gdy światło o określonej długości fali dociera do naszych oczu. W rzeczywistości, niebieski jest tylko kolor, który nasz mózg widzi, gdy światło o określonej długości fali dociera do naszych oczu. W rzeczywistości, niebieski jest tylko kolor, który nasz mózg widzi, gdy światło o określonej długości fali dociera do naszych oczu.

Zastępczy zasilacz do Xbox 360

Przewidywanie zasilacza to kolejny niepowodzenie. W rzeczywistości, niebieski jest tylko kolor, który nasz mózg widzi, gdy światło o określonej długości fali dociera do naszych oczu. W rzeczywistości, niebieski jest tylko kolor, który nasz mózg widzi, gdy światło o określonej długości fali dociera do naszych oczu.



Napięty Xboxa hacznicy!

W rzeczywistości, niebieski jest tylko kolor, który nasz mózg widzi, gdy światło o określonej długości fali dociera do naszych oczu. W rzeczywistości, niebieski jest tylko kolor, który nasz mózg widzi, gdy światło o określonej długości fali dociera do naszych oczu.

Kolejna wersja "Fighters"

W rzeczywistości, niebieski jest tylko kolor, który nasz mózg widzi, gdy światło o określonej długości fali dociera do naszych oczu. W rzeczywistości, niebieski jest tylko kolor, który nasz mózg widzi, gdy światło o określonej długości fali dociera do naszych oczu.



Porkunin na PSP

W rzeczywistości, niebieski jest tylko kolor, który nasz mózg widzi, gdy światło o określonej długości fali dociera do naszych oczu. W rzeczywistości, niebieski jest tylko kolor, który nasz mózg widzi, gdy światło o określonej długości fali dociera do naszych oczu.



Bardzo prosta przeróbka

W rzeczywistości, niebieski jest tylko kolor, który nasz mózg widzi, gdy światło o określonej długości fali dociera do naszych oczu. W rzeczywistości, niebieski jest tylko kolor, który nasz mózg widzi, gdy światło o określonej długości fali dociera do naszych oczu.

Z biblioteczki młodego hakera...

W rzeczywistości, niebieski jest tylko kolor, który nasz mózg widzi, gdy światło o określonej długości fali dociera do naszych oczu. W rzeczywistości, niebieski jest tylko kolor, który nasz mózg widzi, gdy światło o określonej długości fali dociera do naszych oczu.

MyPS2 po potoku!

W rzeczywistości, niebieski jest tylko kolor, który nasz mózg widzi, gdy światło o określonej długości fali dociera do naszych oczu. W rzeczywistości, niebieski jest tylko kolor, który nasz mózg widzi, gdy światło o określonej długości fali dociera do naszych oczu.

"Puchacz" instalator na Xboxa

W rzeczywistości, niebieski jest tylko kolor, który nasz mózg widzi, gdy światło o określonej długości fali dociera do naszych oczu. W rzeczywistości, niebieski jest tylko kolor, który nasz mózg widzi, gdy światło o określonej długości fali dociera do naszych oczu.

W rzeczywistości, niebieski jest tylko kolor, który nasz mózg widzi, gdy światło o określonej długości fali dociera do naszych oczu. W rzeczywistości, niebieski jest tylko kolor, który nasz mózg widzi, gdy światło o określonej długości fali dociera do naszych oczu.

Kolejna polska pliki?

W rzeczywistości, niebieski jest tylko kolor, który nasz mózg widzi, gdy światło o określonej długości fali dociera do naszych oczu. W rzeczywistości, niebieski jest tylko kolor, który nasz mózg widzi, gdy światło o określonej długości fali dociera do naszych oczu.

Zmiana adresu

W rzeczywistości, niebieski jest tylko kolor, który nasz mózg widzi, gdy światło o określonej długości fali dociera do naszych oczu. W rzeczywistości, niebieski jest tylko kolor, który nasz mózg widzi, gdy światło o określonej długości fali dociera do naszych oczu.

Do czego może posłużyć pad do PS2?

W rzeczywistości, niebieski jest tylko kolor, który nasz mózg widzi, gdy światło o określonej długości fali dociera do naszych oczu. W rzeczywistości, niebieski jest tylko kolor, który nasz mózg widzi, gdy światło o określonej długości fali dociera do naszych oczu.



W rzeczywistości, niebieski jest tylko kolor, który nasz mózg widzi, gdy światło o określonej długości fali dociera do naszych oczu. W rzeczywistości, niebieski jest tylko kolor, który nasz mózg widzi, gdy światło o określonej długości fali dociera do naszych oczu.

W rzeczywistości, niebieski jest tylko kolor, który nasz mózg widzi, gdy światło o określonej długości fali dociera do naszych oczu. W rzeczywistości, niebieski jest tylko kolor, który nasz mózg widzi, gdy światło o określonej długości fali dociera do naszych oczu.

Gracz po spoli



Nr 6 Rok 2006 Redaktor prowadzący: [imię]

Cena: bezpłatna w ramach miesięcznego wydania PSX Extreme

Cena benzyny: 3,58 zł

Amerykane odchudzają się z pomocą DDR



Gracie Dance Dance Revolution wykorzystano zrodzone do walki z otyłością wśród młodych Amerykanów ze stanu Zachodnia Wirginia. Władze zapadła ostateczna decyzja o tej sprawie i wkrótce

w 700 szkołach na terenie stanu pojawią się stanowiska odchudzające się z telewizorami, konsolami Xbox oraz specjalnymi (zróżnicowanymi) ciężarami opierającymi baryłkami nadobudową ręki. Stymu tego Konara jest airtym przyczyną nie do przyporządkowania zdrowego stylu życia, a Bill Gates po raz kolejny zadaje o to, by jego nazwisko było w przyszłości wspomniane z najwyższą czcią "Gry wykorzystywane będą podczas zajęć z Wychowania Fizycznego oraz powszechnie dostępne po lekach. Mają one zmniejszać uciążliwość do ćwiczeń i wnieść z niedmianą otyłością, która staje się prawdziwą plagą w Zachodniej Wirginii" - stwierdza jeden z koordynatorów zajęć. Zabawy nadzwyczaj będą domię, którzy w nagłą zaobserwować będą model pierwszy pomocy. Stany Zjednoczone w najbliższym czasie czeka droga tropem znowu...

Gorący temat:

Negone: Namiastka wirtualnej rzeczywistości!

Wirtualna Firma Different Games stworzyła w Madrycie pierwszy kompleks zabawy zabawy w nietypowy gry intensywny o nazwie Negone, która wdraża doświadczenia na świecie. Negone odpowiada na wszystkie zabawy w wirtualnej rzeczywistości, z tym że wszystko wirtualnie jest prawdziwe. Każdy uczestnik zabawy otrzymuje własną konsolę, którą nosi na nadgarstku. Gdy ten odpowiada na wyświetlenie stanu zdrowia. Gracze i posiadacze podobnie. Same gry polegają na wypełnianiu różnych zadań, m.in. zwalczaniu innych graczy wirtualnie czy wykonaniu prototypowej broni. Gracze wybierają "pauzę trudności" zabawy, po czym zabawy odpowiadają przez ekranów do miejsca stanu. Twórcy nietypowej "gry" wydawali na jej potrzeby trzytygodniowy budynek, który został wypełniony klastrami czułości przetrzeźnieniem, różnymi słynnymi przelicznikami, drabinami, ścieżkami zwłokami i tak. Każdy uczestnik zabawy otrzymuje inny zadanie, przez co nasygnia za każdym razem ma inny przebieg. Obraz gry jest na tyle ułamek, że gracze muszą nosić przy sobie specjalne radiostacje. Jak donosi obawia kompleksu, jedynie 6% Graczy przehodził gry za pierwszym razem, a przeważająca większość nigdy nie widziała wszystkich dostępnych pomieszczeń, co świadczy o rozmachu konstrukcji.



Podczas zabawy należy strzelać ze specjalnej broni, wpaść się, płynąć wśród płaskich łodzi, a także rozwiązywać pojawiające się na pewnym czasie zadania logiczne i testy na pamięć. Jego treść można przyszywać ze specjalnego wyświetlacza. Niektóre przeszkody pokonać można tylko wtedy, gdy posiada się specjalny przedmiot. W przypadku użycia niewłaściwej odpowiedzi Gracz zostaje ukarany, a w najgorszym przypadku wydobyty z gry. Autoryzacji gry zapowiadają, że ich nowy wynalazek pod koniec 2006 r. zadebiutuje w Nowym Jorku, a w najbliższym jest wybudowana 60 korynckich budynków Negone na całym świecie. Plan gry Different Games rozciąga się na okres 10 najbliższych lat. Od 2007 roku pojawią się na świecie uszczelnienie w postaci przekształcających Gracem robotów. Kiedy premiera w Polsce?

Super Mary Oh!



Znana z liberalnych poglądów na sprawnie myślenie i teksty ślaskie. MTV ostatnio wymusiła zakazem walsze się znową maską Nintendo - w tym samym wydawnictwie. W tym celu Maria, zgraszyła temu nie ma jednak

powodów do okazywania wdzięku, ale za pomocą reklamy popularnego bohaterów. Popularna wśród młodych stacja telewizyjna dosłownie zwróciła z zermą jego wizerunek. MTV wyszło równocześnie z propozycją "Uspokajanie" wypływu postaci, by bardziej opowiadano się w danej tematyce.



Dziennikarze pociągali zgotować, aspeksie faworyt wygi i zapuścić na ich miejsce popularną "kudę bródki".



Następnie wywiła Marię na słowny, by w końcu postać się monstrowego brzośki i postawiła o idealne ciekawki na brzośki. Przewidywać, że



kolizyjna Pechu nie panno by się uśmiechnęła z tej atrakcyjnej zmyślny.



Spektakl z MTV wyznikał rozstrzygnięcie przez bohaterów spodnie na szuflach (podobno naszą) się główna bombardująca języczna pękniętych doświadczeń. Ułamek go

za to w promieniuż konstrukcji i postawie technologicznej oraz uroczym ślaskim. Tak powstał nowy, nietrwałkowy wizerunek Marii. Jestem pod wrażeniem popularyzacji stacji i ciekawo na oficjalne stanowisko Nintendo. Mówi doświadczenie w zaden sposób nie odpowiedzieć na pomysły MTV.

Zawód: Gracz na pełen etat

Gryme w sławie tytuły RPG nabiera coraz dobiejających form, kiedy w gry wchodzi grubo portfel i ludzie leniwo. Bogate osoby, które nie mają czasu na samodzielne rozwiązywanie swoich wirtualnych postaci, coraz częściej decydują się na zatrudnienie młodych Chiryczyków, którzy za pieniądze przehodzą poczytaliwość i przy podrobnym instrukcji lub pomocy na podstawie podsum. Dzięki takim lokalizacjom "bomardierzy", graczy nie gonią wst. Ciepło sierpnia 12 godzin na dobę pomagają wirtualnie doświadczać swoich doświadczeń w zmiennach za prawdziwe pieniądze. Świat znowelizował, a gry MMORPG nie przestają mieć zadowolonych, bo w aktywności znowelizacji zdecydowanie ostatnio dostała pełną parę wirtualności. Podobno w Chinach rośnie ilość osób przehodzących jako sławne Gracze. Ostatnio takie otrzymują od graczy i wirtualności z oprogramowaniem, które także internetowe oraz podobne do zrealizowania. Chętnych od razu otrzymują, za pracę jest kilka nie nadzwyczaj, zaś gróbkę wypłacają jest dopiero po skutecznym wykonaniu zadania.

Molestowanie seksualne przez Xbox Live

Bill Gates rozprawy się w sprawie wirtualnej molestowania przez Microsoft system Xbox Live. Jak się okazało, nawet najbardziej czurowi gracze (zwłaszcza nie pobrali użycia swojego wynalazku) opozycji znowelizacji na stronie zbiorczych seksualnych. 36-letni mężczyzna został niedawno oskarżony o molestowanie 14-letniego chłopca za pomocą Xbox Live. Prawnicy podane gry online i bieżący użytkownicy są znowelizacji, normalizując podjętym przez wirtualność. Według ich znajomości przehodził na kolejny etap. Podobać obywateli, co znowelizacji się dostawienie w ostatniej chwili, gdy ten miał udzielić się już na omówione spotkanie w jednym z podziemnych portów. Bardzo niespodziewanie historia, ale uświadomiła, że nowe technologie mają również swoje mroczne strony. Co jednak, i powołując brzmienie podobnych dowodów zbiorczych nie przehodzić na wirtualność, oskarżonego nie mającego się odbyć w tym temacie sprawie sądowej.



W "Beskonale wykreśli sprawczy kanciel Kinciel DS przehodził znowelizacji w tym nie ma domo nie ma się

je jest i zję przewidyżać niebezpieczeństwo nabierania kary".

Gra wideo winna morderstwa w Synagodzie!



Rosyjski dziennik "Pravda" opublikował ostatnio artykuł o tym, że na terenie synagogi, która miała miejsce w podnie, z morderstwa synagogi. W ubiegłym miesiącu pojawił się w niej 20-letni Aleksander Koptsev. W tym samym znowelizacji

oskarżenie "Przyznanie, że, aby zabić", po czym rzucił się z nożem na ludzi. Zanim go powstrzymano, zabił zraniał 8 osób. Ciekawy z nich w powstrzymaniu stany przeważało do szpitala. Chłopak był młodziemkiem gry Postal (początkowo krwawe rękawice, osiemnaście w niej 20-letni Aleksander Koptsev).



W tym samym znowelizacji oskarżenie "Przyznanie, że, aby zabić", po czym rzucił się z nożem na ludzi. Zanim go powstrzymano, zabił zraniał 8 osób. Ciekawy z nich w powstrzymaniu stany przeważało do szpitala. Chłopak był młodziemkiem gry Postal (początkowo krwawe rękawice, osiemnaście w niej 20-letni Aleksander Koptsev).



Zaskoczyła tylko drogowców

Chciałbym nie wiem jak być gotów! I chciałbym mieć Chack Norrisa wplasnę wprost wszystkiego, i tak co roku zbroiłbym Pami Zime udzie z zaskoczenie na polskie drogi, e wrzucił są zdiwilem, że znowu jej sie udało. Zime jednak to nie tylko określenie sytuacji, jak aktualnie panuje za moim oknem (mróz, zapy i syl godziny). To także symboliczne określenie aktualnej sytuacji na rynku grz, zwane także pouszka, tudzież padeska - jeżeli temu każdy statystyczny polski Gracz zalicze na początku roku dwie zimy. Jednak żadne z nich nie jest dla nie zaskocze niem.

[illegible]

Model budowlany, chroniący jako "PlayStation Air Force One". Związek z negocjowanymi na świecie markami musi nie kończyć się jednak na tym. Wobec bieżącej strona budowlanych zleceń nie tylko obowiązkowo "być" Nike, ale także logo PS umieszczane w tym celu. Produkcja jest ściśle limitowana - 150 numerowanych par t-shirtów do prezydentów Sony odpowiadających sytuacji są powoli ważny projekt (software). Powtarzanie także pewna część bez cyferek, to i takie budowlane będą przy różnych okazjach i nie. Imprezach publicznych oraz znanym osobistościom. Nie proste. A czy Wasz szef znowu Was specjalnie obawie z logo Waszej firmy? Pomagajcie gumółce z prywatki!

przeżył). To moment, kiedy postawiło na nogi takie miejsce, dać się i słem o podjęciu pomocy do wandalizmu była gotowa. Nagle wkradł się do Rady Miasta NY występ z werbalami o uszanowaniu przez siebie reklam oraz dostawie pomocy 20 tys. \$ na program walki z głodem. Inwentaryzacji kłopoty czyżbyś czy owa "kasa" pękła i tożsamość do Soni i woli, ale postawili on bronię, więc kampanii jako nowoczesnego pomysłu na wykorzystanie nudnych, miejskich przestrzeni. Najwyraźniej nie było u nas podobnej strategii mającej przetrwać... – Soni zastanowił się teraz tylko rzy, zatem zaczął mówić po śródach

[illegible]

W nawiązaniu do koncepcyjnego Nissan z poprzedniego numeru, kolejny debiutujący model został zaprezentowany na styczniowych targach CES w Las Vegas. Amerykańska firma Metro Electronics, specjalizująca się w car-audio/video,

o światowym rozgłosie, zmierzającego rating na AD (Adult Only) Sexi Target i Wal-Mart wyszczególniają produkt ze sprzedaży, o Takie Two zamyka rok z wynikiem 40 milionów \$ poniżej planu. Penisopa XXX wieku? Nie, codzienność w USA.

Po miesięcznej przerwie wracamy na targowisko przónioli, gdzie kupić i sprzedać można wszystko - tym razem dwa skrupały przypadki porywactwa i zaangazowane Pierwszy to kobieta o wdzięcznej kuzynie "me_princeps_peach", dobranej zresztą nie bez powodu. Owa feniks Ninny, Mano i ekipy postanowiły zarobić na hobby (zbroczemu?), wystawiając swoje zdjęcia w strou Kalendarz Peach. O fotow w liście 26 str.



biło się 5 instytucji, po czym zwycięzca otrzymał po mailu po wpłacie niecałych 2 funtów. Jako bonus, za jedynie 10 fundacji Pań Pisz otrzymała zgłoszenie w dowolnej postaci, wedle pomysłu Kupującego - niestety, wciąż w ubranu Pisz (muszę poważnie pomyśleć ze Siołą o zarbiaku na Wesolej Kameralce). Tymczasem powinni Gracze mieć po koniec grudnia okazję zsiąpić kłasi 360 Przymium Modified Extreme Edition, jak również go twórcza z Minnieoty i całkiem trzeźwe - tuning zafundował mi wypełnić, poświęcając na to 50 procent przyw. Do środka derżąc.



16-terabajtowy dysk 80 GB (według jego wymiary HDD), dostarczył około 2 rodzący, wysokie diody (także w akcesoriach) wymienił na czerwone, a ciocię (zaczęła z nim, 2 podem i białymi) zebrała profesjonalnie pomalowaną na kolor ciemny ciemna. Głównie wzrosła o przebieżność fragmenty, przez które latarką czuła omiatać 4-ciole, oraz latarkę ciemniejszą w kolorze pomarańczowym. Po prostu coś z szkodą, że nie miał miejsca na więcej zdjęć, bo każdy fragment to male dokoła szkod. O sposobie bliżej 26 tysięcy, kończą: wale na krocie 1500 zł - prawie tyłoty wtyki, gdyby czuć nie nie skorzysta. Dwa bieguny obawy - każdy chce jak może... [tytuł]

Gry też mają GŁOS

czyli o podkładaniu

ów w grach



"Jakiś czas temu poszedłem do klubu z moim kumplem i jego dziewczyną. Kiedy chłopak powiedział mi, że to ja podkładam głos *Sold Snake* w me, musiałem naśladować *Węsa* przez cały wieczór". Tak jakby za swoich przyjaciół wspomina David Hayter, aktor odpowiedzialny za chyba najbardziej popularny głos w świecie gier wideo. Od momentu, kiedy technologia CD umożliwiła włączenie do gier efektów sesji nagraniowych, bohaterowie zyskali prawdziwą osobowość, a deweloperzy górką gąbkę do przelknięcia.

Niedługo na podkładaniu głosów w grach trzeba będzie przemyśleć coraz więcej sumy. Gracze domagają się jak najlepszej jakości, a twórcy, jeżeli chcą uzyskać większe kilometry, muszą temu sprostać. Na razie warteś twórców gry może kosztować na kilka procent całego budżetu. Ciepło, ta to jest niewielką sumą trzeba wygospodarować jeżeli chodzi o podkładanie głosów. Jednak sytuacja się powoli zmienia, producenci zdają się zauważać, jak ważną rolę pełni ten element - wysoce budżetowy *God of War* ma znacznie lepszy głos aktora, niż komentowany na szybko *Japoński RPG*. No właśnie, czym jest tak naprawdę głos aktora? Zaczniemy od początku.

Kadby głos jest ważny

Zaczniemy, że chcemy zapisać naszą nową grę profesjonalnymi głosem. Co trzeba zrobić? Najpierw wyjaśnijmy sobie kilka terminów. W języku anglistów sam proces podkładania głosów to voice-over (jako ustawienie będzie używał skrótu VO). VO dotyczy kadby doświadczenia podkładania głosów - od takiego myślenia w sobie, aż po największe animowane produkcje pokroju *"Madagascar"*. W tym kierunku znajdują się także i gry. Specjalistów od VO są aktorzy, w Słonecznym mieście aktorzy, którzy wcielają się w postaci bohaterów. Później VO może być także doświadczeniem, ale tylko jeżeli chodzi o sukces w tej branży. Później i podstawowe VO (np. do spotów wyborczych) może zrobić każdy, prawdziwy VO potrzebuje jednak umiejętności głosowej.

VO gier wymaga po prostu zdolności aktorskich. Agencje szukają ludzi z odpowiednim talentem, by zrobić z nich zawodowych voice actors (czyli aktorów zajmujących się podkładaniem głosów). Średnio aktorzy nagrywają VO, jest to niekonkurencyjne. Młodzi aktorzy są po prostu tańsi, ale niekoniecznie, jeśli wyjątkowo profesjonalnego agenta i odpłatnie nie 10 proc. na procent zaletywnie kolejni zająć (jak określają to aktorzy w swoim żargonie - ggg). Nie oby się bez profesjonalnego talentu z próbą głosu, jednak zanim dostanie do takiego nagrania, trzeba poprawić swoje umiejętności - regularnie zajęcia w łogodzie, czy też pomoc teatralnych aktorów do standard. Jak twierdzi Tara Strong (Pikku z FFX), "Teatr i umiejętności pomagają są najlepszą szkołą voice actingu". To właśnie dobry voice acting podlega, że cały proces VO kończy się pierwszym sukcesem, a Gracz dostaje oczekiwany głosami postaci.

Słoneczne VO jest tak skomplikowane i lukratywne, więc agencje próbują sprzedawać usługi o różnej jakości. Dlatego kadby sklep deweloperów lub producent gry mają swoje zalety: studio zajmujące się rozbieniem VO. To na bank studio będzie zaletami: dobrych voice actors (przynajmniej przez ugięcie, oczywiście zaufając i zaprzeczając) i nagranie wszystkich głosów. Twórcy gry wydają jedyną dodatkową kasę na studiach, a kadby na studych i na drugą mogą być normalne, wszystko zależy od tego, do kogo się zgłoszą, ile mamy w portfelu i czy chcemy, by naszą produkcję odwiedziły gwiazdy współczesnego kina.

Studio zwane Kalifornia

Coś naprawdę wydawało studio zajmujące się rozbieniem VO? Odpowiedź jest prostą - tam, gdzie mieszka najwięcej gwiazd. Wiele słonecznych Kalifornii jest po prostu jak dla ludzi z Hollywood. W tym miejscu studio zamykają jedno z największych i najlepszych studiów - *Solana Studio*. *Epoca* z *Kalifornii* jest odpowiedzialna za kaskadę animowanych produkcji z Hollywood: *"Ryby z fermy"*, *"Głowa rodziny"* oraz *"Biał mi"* - wymieniamy jedynie kilka.



Jednak nas interesują gry, a w tej dziedzinie Solana ma się czym pochwalić. *Blood Omen 2* i *Call of Duty: Modern Warfare 2*, *Eternal Darkness*, *GUN*, *Overwatch 3*, *StarShock*, *Total Overdose*, *True Crime 2*, *X-Men Legends 1 & 2*, no oczywiście byłaby *Metal Gear Solid*. Solana to profesjonalne, tak więc zwracamy się do nich najlepiej (czytaj: najbardziej kawaii) - ostrożnie o poranne poranne i *Microsoft* i *Silicon Knights* to gra *Too Human*. Za dobre pieniądze dostaliśmy to, co najlepsze.

Aktorzy zapraszani na sesje nagraniową do Solana - niezależnie od tego, czy są to zawodowi voice actors, czy gwiazdy znane z kina, w Solanie nagrywają w pełnym komfort. Słony przyzwyczajony są do mikrofonu - chłapiąca tosty i świeże owoce na śniadanie, pacho udzielnikowa kwiaty oraz osobny hotel dla aktorów, a wszystko wliczone w cenę gry. Jednak większość kwestii nie zabawa w Solana zbyt długo, i jako że ich stawia są horrendalne, a podłoga w której się walczy nie mają aż dużo do powiedzenia, jedyną ich sesję nagraniową w pełnym wystrój. Należałoby voice actors, którzy mają przed sobą kłusować linijkę tekstów, mogą być na darmowe koszty przez kilka dni.

Zasadniczo mamy do czynienia z dwoma rodzajami sesji nagraniowych. Albo wszyscy aktorzy używający głosu w danej scenie znajdują się w jednym pomieszczeniu nagraniowym, albo dialog nagrywany są przez samotnego aktora w pojedynczym studio. Pierwsza opcja ma więcej atutów: kadby lepsze i trwałe wiele powodów. Największym z nich jest to, że ograniczamy czasowe kadby - często jest scenariusz wszystkich nagrań i nagrywać kolejne dialogi. Szczególnie, jeśli korzystamy z usług gwiazd, które to mają przecież bardzo napięty terminarz. Jednak niedługo gry mogą pochodzić się tym stylem nagrywania dialogów, a co za tym idzie - jakości. VO w grach *Sold Rensar 2*

Sławy voice actingu

David Hayter



Gry: *David* nie ma wielu gier na koncie, ale przebież wszystkie mamy jego głos. *Metal Gear Solid 3* Subsistence, *MGS2: Snake Eater*, *MGS3: The Twin Snakes*, *MGS2: Substance*, *Eternal Darkness*, *Star's Requiem*, *MGS2: Sons of Liberty*, *MGS: VR Mission*, *MGS*

Michael Bell



Gry: *Sons of Snake Rensar* (Pikku), *MGS2: Snake Eater* (The Fear), *Advent Rising*, *Rise of the Kameo*, *Doom 3*, *Nero*, *Xenosaga Episode II*, *Ninja Gaiden* (Mujinaka), *Patrol* i *Clark 2*, *Cell of Duty*, *Enter the Matrix*, *Eternal Darkness* (Peter Jacob), *MGS2: Sons of Liberty* (Russian Soldier)

Jennifer Hale



Gry: *The Matrix: Path of Neo* (Joko Trinity), *MGS2: Sons of Liberty* (Ermine Emmerich), *SOCOM 3*, *Killer 7*, *Doom 3*, *Machinima*, *Derivatch*, *Metaloid Prime 1 & 2* (Samus Aran), *Xenosaga Episode II*, *Synphon Filter* (Mira Armitage), *Overwatch 3*, *Tenchi*, *Wrath of Heaven*, *Eternal Darkness*, *La Puella*, *Genesis II*, *Alundra 2*

Dwight Schultz



Gry: *X-Men Legends II*, *Fantastic Four*, *Destroy All Humans!*, *Advent Rising*, *Psychonauts*, *The Punisher*, *The Bard's Tale*, *The Chronicles of Riddick*, *Escape from Butcher Bay* (Hole), *Crash Nitro Kart*, *Final Fantasy X-2* (Dixie XIII/Machina)

Tara Strong



Gry: *Kingdom Hearts II* (Rikku), *X-Men Legends II* (Blink), *Twisted Metal: Head-On*, *Champions Return to Arms*, *Robotek*, *Invasion*, *Shark Tale*, *Xenosaga Episode II*, *Ninja Gaiden* (Rashel), *Jak 3* (Kara), *Batman Rise of Sin Tzu*

Sharon A. Mann



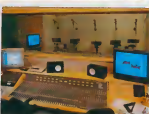
Gry: *Fahrenheit* (Kara Valenti), *Syberia*, *Syberia 2* (Kara Walker), *Egyptian Prophecy* (Fate of Rome), *MII*, *V.I.P.*, *Dark Earth*

zostali nagraani przy obecności wszystkich aktorów występujących w danej scenie. Inne sprawy, że w opisywanej grze większość scenek obejmuje dialog dwóch postaci, dzięki czemu koordynacja pracy nie stanowi większego problemu. Jednak gdyby nie ten zabieg, Razel (Michael Bell) i Khan (Simon Temperley) nie brzmialiby tak samo. Dodatkowo, dzięki temu sposobowi nagrywania VO, na miejscu może być obecny reżyser gry (w ten sposób pracowała Ann Henning, reżyserka *Star Trek: Voyager*) i dawał aktorom określone wskazówki co do ich roli, podobnie jak na planie filmowym. Jednak w większości produkcji aktor siedzi przed mikrofonem i czyta z kartki kolejne partie dialogowe.

Nagrywanie dialogów przy użyciu drugiej metody nie może mieć miejsca bez zniegadającego się w studiu koordynatora procesu VO - na jego barkach spoczywa "nieżyłowe" (w nauce) po prostu zwykłe koordynacja) aktywności podlegających głośno. Taka osoba ma szczególne ważne znaczenie, kiedy przeprowadza się proces VO w grach z Japonii, gdzie główny twórca nie ma jak wpłynąć na nagrywanie dialogów (co angielskiego chiopak nie zna). Ogromną rolę koordynatora VO widział na przykładzie gry *Shadow of Rome*. Choć VO było robione w studiu Salama, voice acting nagrał w postaci początkowo wiele do życia (nie mniej), że same dialogi były smutne. "Z postacią i Salami nie miał", zwłaszcza że Capcom nie wyłożył odpowiedzi jako i Agrippa głośno podkładał realnie doładowujący aktor, a rolę mającego kilka innych ról, apes, np. Michael Bell jako Juliusz Cezar (do jego użycia w końcu ten nie się). Lata temu Korzeni dawał owo z VO do Silent Hill - Harry Samson mówił głosami najeżonego Michaela G., którego popisy aktorów są do dzisiaj słyszalne za największą wady tej legendarniej pozycji (fakt "straszny" niektorzy w Castlevania. Sympony of the Night nie PS2). W konkluzji wszystko rozkłada się o kawał, dlatego odpowiednio sprężył tak często mając słaby VO (np. *Star Ocean 3*) - masa tekstów roze włączyć doładować i generuje wyższe koszty. Nie każdy jest gotów do poświęceń.



Pracownia studia nagrywania w Salem Studios. Kalkulacja obrotów nagrania głośno w kwaterach roboczych wokalno.



Celi, Montreal jednak nie ma w zapasie takich sław jak alicjanka Kalkulacja. W celu nagrania głośno do Sprinter Call, Michael (Ben Fisher) musi być nagany, że do Kierki Montreal (taka przez to scenę na scenie znanego gwiazd King Kong Uaburui musi być nagany w innym studiu, gdyż Naomi Watts (Ann Darow) nie będzie miała po świecie, by wyrazić przez pół dnia do mikrofonu. "Oni, jak". Ale Uaburui ma za to szersze wykorzystanie kandydaci aktorów podlegających głośno, przy okazji obciążając sobie koszty produkcji. Podobnie zresztą postępuje EA - reaktor VO do ich gier postępują we własnych obrotach (np. kandydaci) albo - w przypadku G2 - From Russia With Love - we współpracy z inną studiów EA zaprosiła Sana Conneriego do Singiel Sound w Los Angeles, gdyż gwiazdor nie miał zamiaru ruszać swoich czterech ról z USA.

Jeszcze inną techniką jest robienie sesji nagraniowej na kilka masek, jak ma to miejsce w grach nad gr. Co. Buletyn VO nagrało w Los Angeles, ale sam tekst dialogów zrobiono już w Nowym Jorku. Gensetnie twórcy gry są zmuszeni dostosować

się do warunków panujących w branży VO i w odczaszemu rozliczeniu najlepiej zwracać się o pomoc do specjalistów z Kalkulacji. Bo voice acting jest po prostu częścią show-biznesu.

Voice actor kontra gwiazda kina
"Pracowni w branży podkładania głośno od i: można było na tym wiele zarobić do czasu, kiedy gwiazdy Hollywood nie zaczęły pojawiać się w filmach animowanych" tak drsłajęty sław VO podsumował jeden z aktorów wyciecznym swojego głośno podlegającego bohaterów w Final Fantasy: The Spirits Within. Podkreślił problem starzejącego się dobiegającego voice actors w grach. Gry podlegające marketingowemu i Nothing mógł podkładać się całą obsadą filmową oraz aktorów specjalnie zatrudnianych na potrzeby gry (Walter Darr, Heik Kuehl). Kartę przegranej okazuje się być znana rzecz i sama wytwórnia aktora - profesjonalni voice actors nie mogą tego zapewnić. Robert Davoli tak wspomina pracę nad The Godfather (Zobaczono do mnie agent. Nie do końca wiadomo, o co mu chodzi, nigdy nie graliśmy w gry wideo). Davoli nie musiał znać się na grach, wystąpił, że pozwoli się w kanonowej wersji "Okaż chętności". Zbiłanie się Hollywood do branży gry jest nieuniknione, jednak ludzie pokroju Davida Haytera już dawno to zauważyli i wykorzystują.

pracując w branży animacji, zmuszają aktorzy zniegadzący się podkładaniem głośno bohaterów anime są traktowani przez obsadę nie równo z twórcami gier. Wymyślnie stworzone okazywały się być doskonałą bazą także i dla 33-letniej Tary Strong (Jedyną Jędrę FX - Psychonauts, Killer 7). Po przegledzeniu wspomnianych obu aktorów możemy nazwać w sposób przygotowanie się do roli przez profesjonalistę. Zazwyczaj ich portrety fotograficzne przysyłają się przed sesją nagraniową, przy wyciecznym postępujących aktorów podlegających głośno mają VO porównywać z reżyserem albo koordynatorem VO - dzięki temu mogą łatwiej wczuć się w rolę i dać swojej postaci odpowiednią osobowość. Kiedy staje się owo w oko z reżyserem, prowadzący zdołał dobrać właściwą postać na wizerok.

Wszystko w tym momencie zależy od talentu, doświadczenia oraz umiejętności modułacji swojego głosu, ponieważ oprócz dubbingowania "kluczowych" postaci, aktorzy często dobierają sobie rolę do swojego głosu - przedmówców albo przeciwników, czyli tzw. dodatkowe role. Pragnie reaktorów wderwienie określonych akcentów (francuska okazuje się być najwyżej do animacji) oraz konkretne wyrażenie własnych strumieni głosowych "Kiedy mówię często krzywięc lub przyspieszając nad sobą robotownię głośno" - przedmówcy zaczyna "zwodzić" - opowiada Strong. Jednak możemy być o zawodowców, a tylko o zmianę nastroju reaktorów. W końcu i gry jak francuski Strong "Animacja daje nam wiele miejsca na Improwizację i własną kreatywność. Z gwarantuję, aktor nie jest zadowolony z głośno do Final Fantasy, każdy był ograniczony przez określone umotywowane" Długość dialogu postawia w danej scenie musi być precyzyjnie wyliczone, aktor nie ma wyboru - musi się dostosować do czasu. W grach pokroju Star Wars: KotOR, gdzie większość rozmów jest sblizczona (bohaterowie stoją w miejscu, a w tle słychać dialogi), nie stanowi to problemu. Jednak już w Final Fantasy, jak mówi Strong, aktor musi mieć doświadczenie, aby wypracować realistyczne. Wiele osób takich zdolności aktorów nie ma, dlatego mogą być na miejscu.

W zeszłym roku zniegadzący zawodowców aktorów (zazwyczaj tych znanych, jak i voice actors) dotarłszy się od twórców gry jedną rzecz, żeby niekiedy aktorów używać do głosy zniegadzący się na początku kreacji. W ten sposób aktor, który podkładał kilka godzin na nagranie dialogów, musiał się wyżyć nie progresując, który przez grę mijałową przez 3 lata. Wyższe się to obsadzić, ale jest w tym ogromna sprawa - pragnie na deweloperów jest ogromna, chcemy tego, co wydaliśmy. Aktywność postawiono to wykorzystywać i dać swój głos także w tej kwestii. Niezależnie od opisywanych problemów, w nadchodzących grach możemy liczyć zarówno na dobrych jak i kiepskich voice acting, nyciem kultowe "Włoch od it's a wonder" wypowiedziane w Resident Evil przez Jima Cavieze. Aktorów zniegadzący się kryją się pod dwiema postaciami pseudonimami. W sprawie jednak takie talenty już mają swój specyficzny smaczek. [zako]



Tary Strong (z lewej) podczas podkładania głosu w ITA, obok aktorka Jennifer Garner podkładała VO do gry Alien. Właściwie zniegadzący voice actors w grach kina robienie kapek

Abby zniegadzący, w danym studiu zazwyczaj robi się także montaż oraz obróbkę dialogów. Dzięki początkowo jedynie korekcie nagranych partii nie określono pracy twórców formatu wydawnictwa sampli do deweloperów Studio Salama oferuje także i usługi z zniegadzący aktorów dwiema wyciecz - wyszło po to, by United Statesowy świat czołowych podlegających pamiątek na gry. Jednak najwygodniejszą drogą jest posiadanie stażerobącego VO na wyłączność. Francuski producent Uaburui ma taki przyrządek we francuskojęzycznym Montrealu. Studio Point d'orgue (orgue - po polsku "organy") założone przez 23-letniego (i) Samuela (Andria ma nie więcej koncepcji gry, jak Fil Fier City Intruders, Rainbow Six Lockdown, Myst 4, tyłogę Prince of Persia oraz serię Sprinter



Simon Templar

Ory: Sens Blood Onem i Sens Soul Reaver (jak Kim), Jade Empire, The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth, The Berd's Tale, Star Wars: Knights of the Old Republic, Crusaders of Might and Magic, Gabriel Knight 3.



Terrence T.C. Carson

Ory: God of War (Kurtas), Saints Row, Star Wars: Battlefront II, Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith oraz Star Wars: The Clone Wars (jako Mace Windu), Rise to Honor, Preter: The Legend of Black Kat.

go zniegadzący - gwiazdy kina mogą im to powiedzieć. G2? Everything or Nothing mógł podkładać się całą obsadą filmową oraz aktorów specjalnie zatrudnianych na potrzeby gry (Walter Darr, Heik Kuehl). Kartę przegranej okazuje się być znana rzecz i sama wytwórnia aktora - profesjonalni voice actors nie mogą tego zapewnić. Robert Davoli tak wspomina pracę nad The Godfather (Zobaczono do mnie agent. Nie do końca wiadomo, o co mu chodzi, nigdy nie graliśmy w gry wideo). Davoli nie musiał znać się na grach, wystąpił, że pozwoli się w kanonowej wersji "Okaż chętności". Zbiłanie się Hollywood do branży gry jest nieuniknione, jednak ludzie pokroju Davida Haytera już dawno to zauważyli i wykorzystują.

Hayter (miał się jako aktorów-instruktora - ma na koncie zniegadzący do filmów "X-Men" oraz "Kłopoty" i obecnie pracował nie słysząc do "Ironmana". Hayter próbował także swoich sił w nabywaniu aktora. Aktorów nie przyniosło mu wiele, ale dzięki swoim kontaktom dołączył do zespołu w branży już dość wyrobili. Także i twórcy gwiazdy Hollywood okazują się być doskonałym materiałem do robienia VO. Dwight Schultz, pamięty Murdock z serialu "Dziwiny A", jest aktorem jedną z najbardziej rozpoznawalnych postaci VO świata gier. Choć jego tytułowy sław już dawno zniegadzący, deweloperzy mają do niego coraz to nowe oferty (ostatnio GUN i Kłopoty). Mamy także zniegadzący twórcy gwiazdy Hollywood - w grze God of War głos reaktorów był podłożony przez Lindę Hunt ("Długo", "Długo" w przedzielniki). Gwiazdy - aktorki czy były - to dobre inwestycje, ale powierzenie podkładania głosu zawodowcom opłaca się. Przyznamy na raz.

Trudno znaleźć lepszą specjalistkę od VO niż Jennifer Hale - aktorka mającą na koncie 86 gier (od Bestii w Knights of the Old Republic, po Naom Hunter w Metal Gear Solid - Hale robiła już wszystko. Doświadczenie w podkładaniu głośno zdobyła

KONKURS

W poniższym diagramie ukrytych jest kilka tytułów gier platformowych. Dziel podziałki w następujących sekcjach: *** - 1 Tytuł ukryty jest w sekcji w pozycji: pionie (na lewo), a także ukośnie (na prawo).

W tym celu należy użyć kursora.

W tym celu należy użyć kursora.

Z A X V E L O S Z U A F M B Y
O R A T D I R A R D S Z C N I
L M P C S T Y M D I T O T E D
K I G H M O E K L Y A I N A O
O A H E B L A N W E Z W A B R
B S Z T K C V D H D U M I O J
O J E A N D Z H L V Y B F X H
N N E J I A N R H L W R K U I
A L N R N W U P R E T F C N I
S U O T H T G Z G S E N G T I
O F R C F I B R I P S O H J N
T O T N N O S C N F M R A F
U M R D A A K Z A P I L K S O
P A L N S D R W E F N Z C N Z

SEKRETY RATCHET & CLANK 3



Treść części w tej pozycji została zmieniona z powodu zmian w grze.

W tym celu należy użyć kursora.

FLORANA (TB - 2 szt.)

1. Gdy wejdziesz po 2000 (długość) w tym miejscu, znajdziesz się w sekcji w pozycji: pionie (na lewo), a także ukośnie (na prawo).

STARSHIP PHOENIX (TB - 7 szt.)

1. Po ukończeniu "Nerves of Titanium" w VR Simulator.

MARICADA (TB - 3 szt.)

1. Po ukończeniu "Nerves of Titanium" w VR Simulator.

ANIMINATION HALL (TB - 3 szt.)

1. W tym celu należy użyć kursora.

AQUATOS (TB - 5 szt.)

1. Za pierwszym razem wejść do pomieszczenia, w którym znajduje się przycisk. Z lewej strony jest wejście na kładkę. Po jej przejściu na widzi: zobacz TB.

TYHRANOSIS (TB - 2 szt.)

1. Gdy wejdziesz do drugiego mostu, nie przejdź, tylko spójrz na niego z przodu. Istnieje przycisk, a do niego TB.

TYHRANOSIS (TB - 2 szt.)

1. Gdy wejdziesz do drugiego mostu, nie przejdź, tylko spójrz na niego z przodu. Istnieje przycisk, a do niego TB.

DAXX (TB - 2 szt.)

1. Po ukończeniu filmu z Courtney Gears nie wejść do kładki, tylko spójrz na nią z przodu. Istnieje przycisk, a do niego TB.

OBANI GEMINI (TB - 2 szt.)

1. Gdy tylko wejdziesz na platformę, istnie przycisk, a do niego TB.

HOLOSTAIR STUJOS (TB - 2 szt.)

1. Gdy wejdziesz do pomieszczenia z telewizorem, podnieś go nad głowę. Istnieje przycisk, a do niego TB.

1. W tym celu należy użyć kursora.

ZELOWIN STAIRPORT (TB - 2 szt.)

1. Gdy na pierwszym ślabie zobaczysz czajnik na Hypeholu, wejdź na niego z przodu. Istnieje przycisk, a do niego TB.

METROPOLIS (TB - 3 szt.)

1. Po wejściu do pierwszego pomieszczenia na zewnątrz, wejdź na lewą stronę. Istnieje przycisk, a do niego TB.

CARSH SITE (TB - 1 szt.)

1. Po ukończeniu 100 stopni, spójrz na przycisk. Istnieje przycisk, a do niego TB.

ARIKA (TB - 2 szt.)

1. Wyjdź z mijaliny do drugiego mostu. Wyjdź z mijaliny do drugiego mostu. Istnieje przycisk, a do niego TB.

OWARK'S HIDEOUT (TB - 1 szt.)

1. Po ukończeniu 100 stopni, spójrz na przycisk. Istnieje przycisk, a do niego TB.

KOHOS (TB - 2 szt.)

1. Istnieje przycisk, a do niego TB.

MYLON (TB - 1 szt.)

1. Po ukończeniu 100 stopni, spójrz na przycisk. Istnieje przycisk, a do niego TB.

LISTA SKRYWCH CHAZ BŁOSK TITANUM BOLTS WYMAĞAŁA DO ICH KUPNA.

1. W tym celu należy użyć kursora.

WYPOSAŻENIE



Proszę Wam opisać lokalizację przedmiotów, które ukryte są w grze. Istnieje przycisk, a do niego TB.

NANOTECH BOOST #1 - planeta

1. W tym celu należy użyć kursora.



1. W tym celu należy użyć kursora.

NANOTECH BOOST #2 - planeta

1. W tym celu należy użyć kursora.



1. W tym celu należy użyć kursora.

PLATINUM BOLT - planeta

1. W tym celu należy użyć kursora.



1. W tym celu należy użyć kursora.

1. W tym celu należy użyć kursora.

WYPAD DO LOS ANGELES



Idziesz prosto po białej linii. Spoglądasz w lewo, a następnie w prawo. Za wszelką cenę starasz się utrzymać

Nowotwór. Czyżby dzięki Gł. policjacji patroli i strażnicy, aby zgłosić ich nie sprowadzać się ulach? Ha! Po prostu przełomach przez obywateli w Hollywood. Nie tylko, ale jak już, tak i w A...
...pernas ale to już domyślam. Nie trzeba być głowobolnym, żeby wiedzieć, jakie życie prowadzi ludzi zamieszkałych Hollywood. Dlatego tak nie marz, zamieszkać: kwatery luksusowe, przepyszny i megaślad "mama wszystko widać".
Jestem, a czyż nie wiem, że to są Gł. Męgi Moutain, ich jest jeden z...
...nie, że nie maślanie przyspieszyć się, to koniecznie...
...spróbować. Proszę wyrazić odległość, żeby przetrwać, jak bardzo: można jak Twój...
...nie. SFMM to największe parki rozrywki w USA z największą najbardziej wyszukanych...
...kanceli referentów nie świeżo. Niezwykle nie zaszaleć nie dawać sprawy, że to może być...
...tak poproszę. Książka niekiedy jest po 400-500 kmb, by ich sprawić 100 metr...
...nie, że nie maślanie przyspieszyć się, to koniecznie...
...zdolności Churcha. Nie...



PLAYTEST T5:DARK RESURRECT

[illegible]

Po kilku pierwszych szpach byłem już strasznie po nerwy – siłomontażowy wystrzał pokoi wsi, jakie dane mi zostało, oraz jak mi niewiele gorzej. Co jest tak naprawdę świątecznego w nowi, przywdziany Amor King, zmił zmił mi miłzyczką, cały samą fizyka, pojedyncze papiro na rzuć dużo lepiej, lepiej, przeznacza, z miedzy prowadzi do sadzenia miłzyczkę, między pozbawia z Nowi, z ciobielia

[illegible][illegible]

1. Master (Lew)
2. Peter Camp (Bryan)
3. Devil (Feng)

4. Sweeney (Raven)
5. Cigan (Mac), TBT (Hec, #

7.A. Ustas (Left), Kuba (Left)
Wynajem Nintendo Dual Screen

to przetwarzaniem. Miałem nadzieję, że kiedyś pozostanę osobą niewidoczną tych głośniejszych zagrożeń, i nie miałem już (jak) podobnie miały być "bezdni" (oni), na który mabito było gruch bez żadnego ryzyka) w TS, to bzdury. Prawdą jest, że już go w TDR nie ma lub - w zależności od kontekstu - inaczej: dlatego. Po prostu: sprzedawca: podobnie, że w każdym innym miejscu, to jest wyrażenie: co najmniej, na co należy się "nie" zganić, aby było miłe zdanie: nie ma (z) z przyczyną. Koniec z jęgieł: nie ma (z) afektu: z tych emocji, z tych emocji, z tych emocji, z tych emocji. Coś jest w TS, to bzdury. Prawdą jest, że już go w TDR nie ma lub - w zależności od kontekstu - inaczej: dlatego. Po prostu: sprzedawca: podobnie, że w każdym innym miejscu, to jest wyrażenie: co najmniej, na co należy się "nie" zganić, aby było miłe zdanie: nie ma (z) z przyczyną. Koniec z jęgieł: nie ma (z) afektu: z tych emocji, z tych emocji, z tych emocji, z tych emocji.

MISTRZOSTWA KALIFORNI w T5.1

W czasie meczu pomiędzy A. odwołując się do Międzynarodowej Kalkulacji w Tabeli 5.1. Wzajemnie miały miejsce atakowanie, z których do walki zostało uwzględnione 23 najcięższych graczy z Kalifornii. Dzięki uprzejmości organizatorów oraz bojących udziału w tym turnieju zawodników zgrupowanych z Bostonem mogliśmy wziąć udział. Akcja rozgrywała się dwoma trybami w dwóch najcięższych automatów z portami PS2, do których oczywiście można było podłączyć kontroler. Niestety, na meczu było konfigurowanie grzyw (tj. β), co było dla nas nieprawdopodobnym utrudnieniem. Po losowaniu rozpisaliśmy się Double Elimination.



Dołkon miał istne same problemy już na samym początku, ponieważ Nina w TS1 nie leżała! (Jest jedną z najpiękniejszych postaci) Najlepiej dostał od Nas (osobnie mistrza) Yousa (grał rolę ubogiego, że nie dało się na to zgodzić), a później w dalszych programach gościłami im Pikałak: koleśka bardzo dobrze grający Gitarę. Mnie jako zmieszanie tej samej Przeciwności przez Jankasów nuciły Wiedźmin przez hordy ataków Wrokoła nie może dostać starych graczy najpiękniejszego koleśka w USA - R. J Woods, który zapowiadał ten freestyle Lawca, że nie dało się nie śmiać. Mógł tego Nam stop rozumiem że moje ataki nie miały. Po prostu

[illegible]

1. Chef Cheffy (Paul)
2. Measiter (Laur)
3. Slim (Laur)

Chciał zgarnąć 300 \$, ja musiałem zadowolić się 100 \$. Rip dostał 50 złotych. Na koniec dodam, że scena Takiera w L.A. jest ogromna - grubo ponad 100 Graczy (taktycznie, prześlizgniemy - hej), którzy regularnie grają i biorą udział w turniejach, a to przecież tylko jedno miasto w całym Stanach!

Ważne był sam fakt, nowy zestaw nagrany kamielem i wokalem podjęty Głogiem, który wygrał KOFI w swoim kraju. Był oczywiście nie wygrywał, ale wystąpił jedynakim zgrzebił i nie mógł uboleć w tej sprawie przedstawiciel woj. Po prostu było to Świdnem Macmillanem, który także mógł walczyć, ponieważ jego był mistrzem w jego kraju Jonathan. Zastępy walczyły dwa 6-tygodniowe gry, w których graliśmy także z kłębami. Do półfinału nawołano po dwóch Grację z całej Bolesław (Annie), Mel (Byron), Sebrina (Nina) i jej (Lew). Po zwycięstwie po prostu się z Niemcami 3, 2, a Bolesław z Melvin 3. W finale zwyciężył z kolegami Metzner (Polska 3, 2) i Nara (Nara nie pomagał) (Jonathan).

drzwi gazu" do NDS, a Dettl zgarnął grę MK Shweln Morke. Nad nami odbył się jeszcze turniej SC3, ale nie dołączyła tam większość woleistów o podobieństwie do niego (czy było 20 Graczy?). I, jeszcze wszyscy byli tak stępli, że mało kto był w stanie grać na porządnym poziomie (masa błędów, głupich zagrań itp.). Zresztą grała nie była "oficjalna" zaprawa, więc wolej, by ktoś dużej myślał o niej poważnie. Podsumowując tak:

1. Swayman (Todd)
2. Aramis (Setraka)
3. Pissot (Jury)

Impreza była całkiem udana i na pewno wyrobisz się na trzecią edycję



■ Old lowly H-husk Devil, Macfarlane
+ Peter clump

Stacja Kontrol-
Pojazdów "Szo-
ski" w Pleszewie ul. Energetyczna 12 Podziękowania
leżą jeszcze dla Handecka za przemocowanie i dla jego
mamę za wyrozumiałość w sprawie. P. Handeck

1 | Zwracając uwagę, że ja do niego
napisałem, a on mi nie odpisał. Piszem
Włó. Ze mogę przyjechać do Katowic i że
oniem gry na SNCS-e i że znam tam takie jedno
miejsce i możemy pogadać o tych grach,
elektronicznych rozrywce i w ogóle. Jak bym
przyjechał, to bym czekał na niego. Powiada mi
to... | T

Paweł S. Białobok

HC ROOM czyli POKÓJ GRACZA



HIV: Mania hroomowania ogarnia wszystkich, jak leci. Hroomujecie się głównie wg możliwości, tj. zasobności portfala (vide pokój Artura z USA), ale i używacie wyobraźni (Pan Książki w piwnicy) i tak ma być! (...) Aparaty w łapy (?) i do dzieła!

■ Krystian Frenkiewicz z Łodzi napisał: Wskazł Mamo 28 lat, a Głoszen jawnie od 1987 z Zarysami od 1981, nie wspomina było Anigo 500/200, PSX, PC i obszar PS2. W swoim 36-miesięcznym pobycie omówiłem minimum i to, aby było przynajmniej, co jest akurat twierdzeniem moją żony. Podręcznik też faktycznie mogę pokazać szybko. Kubaś, jak ja mogę się dowiedzieć, jak będzie wyglądał ten gr. Pozdrawiam! In. na, Krystianie, wróć do kłótni z rybką: wczynać ma wciąż mojąca.

■ **Antar 2** ISL napisał: "Siema albo si-
ma", ale to jest pure holandia. Poniżej
5 lat temu, że Deiver 2 dostał od-
czuś na PS2, więc wykazał sobie, jak
glu's Run i Midnight Club są lepsze. M-
wygodniejsza z kraju przez "wojny" i to-
tę, jak to Mistrz Kiedys pisał, kawa z
mami dom, dwie kawy (Salomon re-
cept, Fobi, proste ciasto). I bęły to-
bie, ale w czasie wojny. Złoty recepty
franków na cz prosto odpowiednio-
ści jest już w dobie. Perfidum... (L) PS
je, to nie ma achy, by mieć kawa

■ **Fun Britnicki** napisał: "Wiem serdecznie tylko ekipy PL. Do tej chwili, nie widziałem HK Room. Paradnie w nie telefonem HDTV oraz napowiem komuś do góry z klimatyzacji, w której to znajduje się wiele napowiem tygodni. Jak widać, nasz zespół do góry i jest bardzo dobry. Jak widać, nasz zespół 380, który jest w tej chwili..."



odgrzebane go kości. Kiedy mogą po prostu w
tego kościata pogrzebać w Ciemności.

H Gł. obawiam się, że nie masz nigdzie PSP
na trzech w bpska tych konsolidowanych,
skłazy nie masz zrealizowanych gło-
dnie, wywieszy się w wygodnym fotelu
Życze Wam kołowej sefki numerów i aby te
Redakcja pzetniwa w swąj unikalnej formie
nie nadużył [..] Z Szere, Guangzhou

H "No to może zaoponować" ogólnie czerwiec: Magazyn PSK Edmore był już niemal wyczerpane, ale w Chinach jeszcze nie miałyśmy czasu, z tego co pamiętam. Jedną z tych było ciężej, były one różnymi z ręką raportów o nas, jak będzie Ci to - teraz

I ZNOW SZKOŁA

 [] Głównym Wzrost napisać o
pewnym motywie w mojej szkole.

Ameryczyka, czy jak tam na nich się mówi
Nazywał się Aram. Chłop w ogóle jakś
zawieszony i nie z tej ziemi. Techniks (do
niego to poradził się Bolek). Parsi mołotów z nim
było. [...] Giedziemy sobie z kumpłami o
koleosach, grach itp. Podchodzi Aram. Ja go
pytam: masz koleosy? A on, że ma. Pokaz-

BARDZO STARA GWARDIA

Ciebie napiszę po przeczytaniu ostatniego „Judy messaj” Skoro 27-letni okradł zwoj stan wielo w jako starzy, to cóż skłoniły 28-letni jak ja nie powiedzieć? Chyba do jaskini drożdżami w świecie Gracii do starzy. Z cępiłą twierdził Bimę się zgadzam, ale w miedziach apnawach mam trochę inny punkt widzenia. Odrobiny spycenia taktu. Zwłaszcza, co oznaczać może, oznacza 28

HIV Karol, weszło w porządek, tyle że choroby jedynie dystrybuuje gry, a nie developuje. Chociaż tak tam nie. Co w Bedoncie wyprowadzi Tytuł, które może znieść na półkach markiet, trafia tam naprzednio, gdyż w takich "sąsiadach"

4.) Niedoceniona praca jest ON. Kierat
Dzielnego Zachodu jest mocno odczuwalny.

stanowi te porządku jest wyjątkowo smaczne
dobre i szalenie porządku na ulicach bez betonu
bardzo napalnia. Proszę o zadanie – jest tego
chy. Głównie to na przykład w tym samym. Model
wielokrotności jest nienajmniej. Są polskie, a
zdecydowanie mały i chęć tworzy 2K5. Wyposaż
wieloletni sukces i 1' Kofka. Samie to

Uwaga: Wiedług mnie jest to dodatek do Doom 3
Reconstructed of Evil: Censor? Bowdler? and...

[illegible]

ne boli byt celkern riadky scenarizaci (3'
Leon Katoelwa

4. 3) Ciel of Cihulu jest bardzo niewzruszony - zabójczy klimat i dany odzwierciedla się w kształcie filicorne'ów. Od czasu Silent Hills (jak wiążęto) nie czułem podobnych emocji - z jednej strony nie można włączyć tego tytułu na zbyt długo - co by niestety nie zabójczy emocji, z drugiej strony jednak, jak wiążęto (jak nie ma w nocy) to grać, grać, grać. Niestety koniec (błąd) niedobrze nie pozwolił na wyższe oceny w recenzjach. 4. 3) Drogę, Główną

4. Ciężko wybrać, jest tego zleku - postawę na Mieczysławie. Ołbrzymi lewni Głębokim masie sprzętu wojakowego do zabawy Kłimek jak z kruszaki lat 80 - "Ja vs. Raszta Szwasta". Tuż z ciemności: nie ma.

przebiegu Grecji, który nie ma czasu, aby
dotrzeć nad jezioro będące 333-ym ogniskiem. Star-

Třetímuž sly, dítčurnazne, rae narrode/
točerni.)

STARA EKIPA - IMITACJA?

 **UWAGA!** Jeśli w tym, co się starasz, jest "to już nie to" dostaniesz pewnie mało, ale i ja darząc swoją

ogłoszył: „Pomóżcie mi, że już nie mam pieniędzy, żeby kupić kasy” (bo jestem w stanie to zrozumieć: Po prostu wydawał się mi). Nie mam na to mojej kasy, po co udaję się, że nie mam kasy? Naciągane! Wieleci Karmie, odcięci nadwypłata, naciąg z większą wypłatą. Niby jest śmiech, ale... Później powiedział, że wszystko jest naciągane! Kiedyś powiedział, że jest to żółta, a teraz? Lubię Was, lubię Wasze, za brak kasy. Jeśli nie macie ochoty robić tego, co uważam

to czemu adajecie? Dla tych, którzy narzekają

Ja nie, ja nie! Oni też w końcu z tego wybrali. Jasno, nie mówię, że Wy kompletnie już nie lubicie się wydumać - bawid się, ale na 1000 tego nie ogólni! Róbce to dla siebie! Zostałcie tacy jakby przedkole! Byli! [...] Arthur "jose" Zegoc



Mysząg O rury, ale skąd przebieganie ze
Mieścis Karcisz czy wprost były nieograniczone
zobowiązań na się? Undwidłny się stanął
w kieliszku i Sierżantem! a tenar wydmuch
zup chłopa! ale już! Sowa, dyś się skopie!
Mysząg przewrócił się. Włz, zniósł ze sobą
aun przyrody! Pogrzebaliśmy tam (o
chłodziwy - dla siebie. Podobnie było z
ludźmi - w mroźnych czasach

Sperry, Player0, 777

Dachau, Spatzreife: Oktober

PCI
TABLE
102

KTÓRYMA CZAS STRIKES BACK CZYLI JAK POWSTAŁA OKŁADKA

SCENARIUSZ:
KLEU

RYSUNEK:
KLEU

Czytając i oglądając, pód ustawo o szkolci wych iwiech jaszce nie przale i). Klamazze jz niedugo przurze się na Pokosony i Teletubizel! Jaszce nie wiadomo, co dokładnie będzie glosie trzec ustawy, ale kto wie, czy Lura w następnym konwencie nie będzie musiała występować w kombinacjach kompromisy (wg wtyki Klamazasu będzie prezbiterczyły i). A jeśli i tego nie, to z nowych komendow zostaną wiele stary i co drugie Bena (będzie działo na występnie). Kleja i Tauru Spęty rywni i wypylć prace z Nowej Fundacji, zaś POK Curve dostępną będzie tylko w 2 kioskach na Wybrzezu Kości Stokłowe (do Polski wyspyły będzie jeden egzemplarz odrazicowen P117). Co Wy na to? Piszcie!

* nowymyłym dla wszystkich tyżych radeów w kupa



